TERCERA ÉPOCA AÑO VIII · NÚM. 211

Número Especial
Incluye 2 CASSETTES
550 Ptas.

MICRO HOBBY

AÑO VIII · NÚM. 211



UTILIDADES
MÚSICA SIMULTÁNEA

Mapas de Night Shift y Switchblade

NUEVO
PREDATOR 2
TOUR 91
PICK'N PILE
EXTERMINATOR
MEGAPHOENIX

MICROPANORAMA
LAS NOVEDADES DE LA COMPUTER TRADE SHOW

3 DEMOS DE LUJO
5 JUEGOS EXPLOSIVOS

HOBBY PRESS



TENTACIONES
CAMPEONATO DEL MUNDO
BOXING MANAGER
KRISALIS
HELTER SKELTER
F-16
COMBAT PILOT
Digital Integration
JAHANGIR KHAN
World Championship
SQUASH
LOOPZ
Audiogenic
eXtreme
Digital Integration
SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95
LA
HISTORIA
INTERMINABLE II
ARCADE
EXTERMINATOR
MAGIC
CON EL TEMA MUSICAL
ROCKY
LA
PIRATERIA
ES DELITO



Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Andrino.

Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión.

Subdirector General:
Andrés Aylagas.

Director: Amalio Gómez.
Asesor Editorial: Domingo Gómez.
Redacción: J.C. García Díaz,
José E. Barbero.
Maquetación: Carmen Santamaría.
Directora de Publicidad: Mar Lumbreras.
Secretaria Redacción:
Mercedes Barrio.

Colaboradores: Andrés R. Samudio,
Enrique Alcántara,
Pedro J. Rodríguez,
Antonio Bermudez.
David García
Corresponsal en Londres: Alan Heap.
Fotografía: Daniel Font.
Dibujos: F. L. Frontán,
Director de Administración:
José Ángel Giménez.
Directora de Marketing: Mar Lumbreras.
Departamento de Circulación: Paulino Blanco.
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río,
María del Mar Calzada.

Pedidos y Suscripciones: Tel. 734 65 00.
Redacción, Administración y Publicidad:
Ctra. de Irún km 12,400.
28049 Madrid.
Tel. 734 70 12.
FAX Redacción y Publicidad: 372 08 86
FAX Dirección y Administración: 734 82 98.
Telex: 49480 HOPR.
Distribución: Coedis, S.A.
Ctra. N.º 2. Km. 603,5.
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tlf.: 93 / 680 03 60
Imprime: Pentacrom. Miguel Yuste, 33. Madrid.
Departamento de Fotocomposición:
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica: Mastercrom.

Depósito Legal: M-36 598-1984.
Representantes para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay,
Cía Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1523.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).
MICROHOBBY no se hace necesariamente
solidaria de las opiniones vertidas
por sus colaboradores
en los artículos firmados.
Reservados todos los derechos.

Sumario

AÑO VIII
N.º 211
JUNIO
1991

MICRO HOBBY
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Canarias, Ceuta y Melilla 520 ptas.



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW: LA HOGUERA DE LAS NOVEDADES

La última edición de la tradicional E.C.T.S nos presentó en Londres las que serán las principales novedades en juegos para ordenador durante los próximos meses. Más de cien exhibidores, cientos de profesionales y miles de atractivos títulos se pasearon por una feria que puso de manifiesto que la industria del sofware de entretenimiento continúa en constante evolución.

Representantes de una docena de países se dieron cita en una feria que se ha convertido en uno de los acontecimientos más importantes del panorama de la industria de los juegos para ordenador: la European Computer Trade Show.

Estados Unidos, Gran Bretaña Japón, Francia, Italia, Alemania y España son algunos de los países que, de una u otra forma, participaron en la confección de este enorme mosaico informático que cada día crece con más fuerza.

Realidad virtual, CD Rom... son algunos de los nuevos términos que han comenzado a utilizarse casi por primera vez en esta feria, pero que muy pronto se convertirán en algo cotidiano para millones de usuarios de todo el mundo.

De estos temas hablaremos más adelante en este artículo. Pero de momento, vamos a lo que más nos interesa: a conocer lo que las compañías nos tienen preparado para nuestro querido Spectrum.

NOVEDADES PARA TODOS LOS GUSTOS

Aunque no falta quien dice que el Spectrum está en decadencia, la realidad (¿virtual?) es que los principales sellos de software incluyen en sus catálogos las versiones para Spectrum de sus títulos más importantes.

Por eso, no os preocupéis, somos demasiados usuarios en Europa como para que se olviden de nosotros, y todavía nos queda cuerda para rato.

Y como somos muchos y con gustos muy distintos, la oferta de títulos va a ser numerosa y variada: divertidos simuladores deportivos, trepidantes arcades, complejas videoventuras.., es decir, todos esos tipos de juegos que hacen del Spectrum una máquina alucinante. ¡Qué os vamos a contar que no sepáis!.

Pero comenzemos ya nuestro recorrido por los stands de las compañías más interesantes que han acudido a esta feria (por riguroso orden alfabético).



AUDIOGENIC: CADA DÍA A MÁS

Esta compañía se está convirtiendo últimamente en una auténtica revelación para los usuarios de Spectrum. Y, afortunadamente para nosotros, tras el buen hacer que nos ha demostrado en sus últimas creaciones, «Helter Skelter», «Loopz» y «Exterminator», aún tienen previstos varios lanzamientos más para este año.

Estas serán: **«Lone Wolf»**, basado en los libros de role y fantasía de Joe Dever; **«Wreckers»**, arcade de naves espaciales, **«Graham Gooch World Class Cricket»**, simulador del deporte favorito de los lores británicvos, y **«Super League Manager»**, un programa que nos propone convertirnos en los entrenadores de un equipo de fútbol de cuarta división y nos encomienda la tarea de convertir a nuestro club en uno de los más importantes del país.



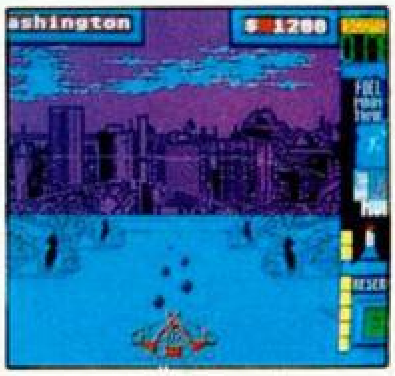
Wreckers.

Viendo los resultados de anteriores creaciones, es de suponer que estos lanzamientos estarán a la altura de las circunstáncias.

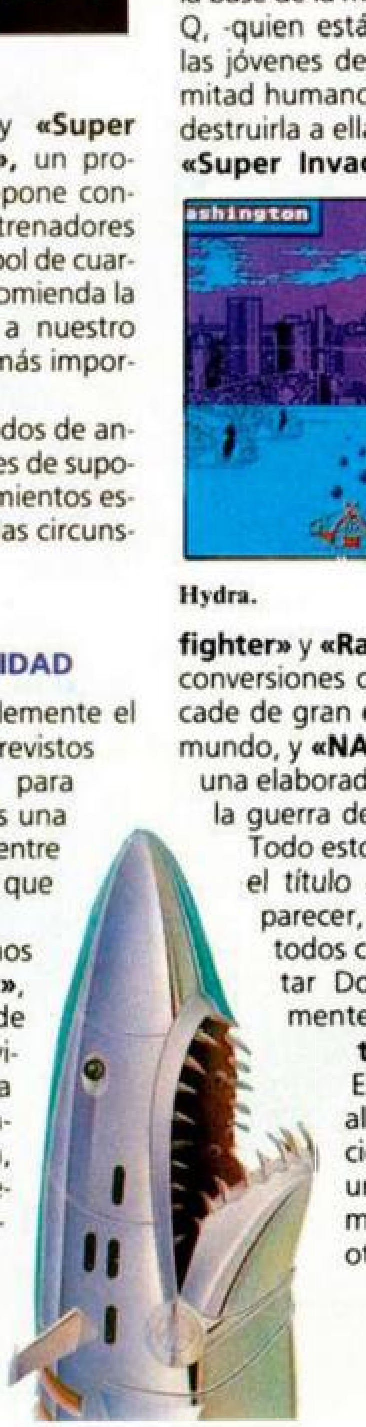
DOMARK: CANTIDAD Y CALIDAD

Domark es posiblemente el sello que tiene previstos más lanzamientos para Spectrum, lo cual es una buena noticia, pues entre ellos hay cosas más que interesantes.

Estos son algunos ejemplos: **«Hydra»**, otra conversión de Tengen que nos invita a subirnos a bordo de una potente lancha motora, desde donde deberemos disparar sin parar a lo largo de 31 niveles diferentes; **«R.B.I. 2 Baseball»**, simulación del deporte yankee por excelencia; el recientemente aparecido juego de piratas **«Skull and Crossbones»**; **«Thunderjaws»**, un arcade cuya misión consiste en infiltrarnos en la base de la malvada Madame Q, -quien está convirtiendo a las jóvenes del lugar en seres mitad humano mitad reptil-, y destruirla a ella y a sus planes; **«Super Invaders 91»**, **«Pit fighter»** y **«Race Drivin»**, dos conversiones de máquinas arcade de gran éxito en todo el mundo, y **«NAM 1965-1975»** una elaborada simulación de la guerra de Vietnam.



Hydra.



Todo esto promete, pero el título que, a nuestro parecer, más destaca de todos cuantos va a editar Domark próximamente es **«3D Construction Kit»**. Este no es juego al estilo convencional, sino que es un programa que nos permite crear otros programas

con gráficos en tres dimensiones. Ha sido desarrollado por Incentive, autores, entre otros, de títulos tan míticos como «Dark Side», «Driller» y, más recientemente, «Castle Master». Y os podemos asegurar que el trabajo ha merecido la pena porque, como hemos podido comprobar personalmente, su manejo es enormemente sencillo y rápido y los resultados obtenidos son francamente brillantes, ya que con él podremos crear juegos de un nivel totalmente profesional (que además luego podremos incluso vender...)

Como véis, mucho y bueno.

GREMLIN: LA POTENCIA DEL TURBO

De los autores del reciente éxito «Lotus Esprit Turbo Challenge», nos llega el que será uno de los primeros lanzamientos de Gremlin para la presente temporada: **«Super Cars II»**. Este programa, lógicamente, se ha planteado como una mejora de su predecesor, por lo que incluirá más circuitos, posibilidad de uno o dos jugadores, más niveles de juego...

Y como la cosa va de segundas partes, pues ya tenemos en vías de preparación **«Switchblade 2»**, que nos propondrá descubrir nuevas aventuras y escenarios en compañía de nuestro simpático héroe. Y la aventura continúa en otro título, **«Hero Quest»**, programa basado en un popular juego de tablero ambientado en mundos mágicos y protagonizado por guerreros, princesas y magos.



Metal Master.



Colors.

«Pegasus», arcade de acción, **«Turbo Challenge II»**, mucho más que un simualdor de coches, y **«Space Crusade»**, juego de role, completan los planes de lanzamientos de Gremlin hasta finales de este año.

INFOGRAMES: EL SELLO DEL ARMADILLO

La actividad de las compañías francesas parece incesante. Y uno de los mayores ejemplo de ello es Infogrames, sello que parece haberse interesado enormemente en el mercado español y que suele realziar versiones para Spectrum de la mayoría de sus títulos. Así, durante los próximos meses posiblemente nos irán llegando los siguientes títulos.

«Alcatraz», juego de acción en el que deberemos desarticular una banda de traficantes de droga, **«Bandit Kings of Ancient China»** estrategia ambientada en la antigua China, **«Simulador de Billar II»**, sobran las explicaciones, y, por último y como plato fuerte, **«Metal Masters»**, arcade en el que protagonizaremos un apasionante combate entre dos enormes robots, y, por último y como plato fuerte, **«Colors»**, original programa en el que nuestro objetivo consistirá en ampliar al máximo nuestro territorio. Simple pero muy divertido.



KRISALIS: CADA DÍA A MÁS

No cabe duda de que Krisalis es un sello que se ha ido haciendo con un hueco importante dentro del mundo del software para Spectrum . Y parece que lo quieren seguir manteniendo por mucho tiempo. Sus futuros lanzamientos lo demuestran.



Manchester United Europe.

Comenzamos por **«Jahangir Khan World Championship Squash»** (vaya titulito), simulador del espectacular deporte del squash que ha sido asesorado por el mítico campeón mundial y que ya está disponible en nuestro país. Pero el tema deportivo no acaba aquí. **«Manchester United Europe»** es un nuevo simulador de fútbol, secuela del anterior «Manchester United, The Official Computer Game», al que se le han incorporado una serie de mejoras que han sido obtenidas de las cartas enviadas por cientos de usuarios del juego anterior. Es de suponer que con todas estas sugerencias Krisalis habrá conseguido un gran programa.

LORICIEL: INTERÉS POR ESPAÑA

Otro stand que no podíamos dejar de visitar era el de Loriciel. Y allí nos hicieron ver su interés por el mercado español. Aunque igualmente nos comentaron que, a pesar de este interés y de saber que el Spectrum es uno de los formatos más importantes en nuestro país, resulta un tanto difícil que sus títulos sean versionados para este ordenador, si bien también nos confesaron que harían todo lo posible por poder llevarlo a cabo.

Así pues, si llegan a algún acuerdo con algún grupo de programadores, tendremos en nuestras pantallas los siguientes títulos: **«Guardians»**, **«Quadrel»**, **«Puzzle Game Range»** y **«Booly»**, todos ellos programas de inteligencia que nos sumergirán en mundos de formas y colores.

MIRRORSOFT: EL SUEÑO DE LAS TORTUGAS VERDES

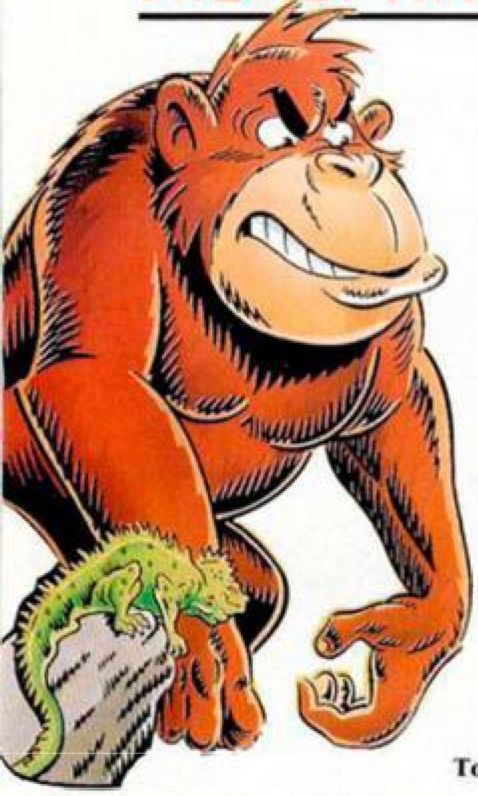
Los recientemente galardonados con el premio Microhobby al Mejor Programa del Año por su Tortugas Ninja, no quieren perder ni un ápice de su popularidad. Y por ello nos tienen preparado un puñado de buenos programas que nos irán presentando durante los próximos meses.



Robozone.

Podríamos empezar por **«Robozone»**, y así transportarnos al siglo 21 para convertirnos en unos robots que tienen que mantener la seguridad ciudadana frente a los peligrosos Pululantes. Acción a tope.

La cosa se va poniendo caliente, y así llegamos a **«Cisco Heat!»**, conversión de la máquina de la calle que nos invita a participar en una emocionante carrera de coches que los policiás de San Francisco organizan anualmente.



Toki.

Pero, ¡cuidado!, no corráis demasiado que podéis pasaros de largo ante el lanzamiento fuerte de Image Works. Sí, lo habéis adivinado, ¡vuelven las **Tortugas Ninja**!. En esta ocasión se trata de la conversión de la popular máquina de Konami y nuevamente podremos compartir aventuras con los divertidos héroes de la media concha.

OCEAN: LA MAR DE NOVEDADES

Ocean, la mejor, (según vuestros votos), no podía defraudar a los usuarios de Spectrum. Por eso muchos y muy variados son los proyectos de esta compañía de cara a lo que resta de año.

Y empezamos por **«Toki»**, un arcade de seis niveles y más de 300 pantallas que nos invita a convertirnos en monos y a darnos un divertido y animado paseo por la selva, repartiendo mamporros a diestro y siniestro con el objetivo de rescatar a una amiguita nuestra que anda por ahí raptada.



David Ward, presidente de Ocean.

«Battle Command», juego mezcla de arcade y estrategia, nos envía al frente en una hipotética batalla que tiene lugar en el año 2001 y nos convierte en guerrilleros de élite. **«Smash TV»** es un reto futrista que tiene lugar en un crudo concurso televisivo. El premio: la vida.

Estos programas seguro que poseeran el nivel de calidad que Ocean siempre suele imprimir a sus productos, pero los grandes lanzamientos corresponden a otros tres títulos: **«Darkman»**, basado en el popular personaje de ficción, **«Terminator 2»**, continuación de la apasiopnante aventura protagonizada por Arnold Schwarzenegger y, **«Los Simpson»**, sin duda uno de los títulos más interesantes de cuantos aparecerán este año en el mercado.

La mayoría de estos programas están aún en proceso de gestación, pero hemos podido ver una versión de «Los Simpson», y podemos decir que se trata de un arcade protagonizado, ¡cómo no!, por Bart, quien a bordo de su skateboard deberá recorrer los alrededores de su casa sorteando todo tipo de obstáculos.

Aún existen más proyectos interesantes, como podrían ser **«Elf»** o **«Robocop 3»**, pero aún no está decidido si estos títulos serán editados para Spectrum. Esperemos no ser privados de tan excelente don.

RAINBOW ARTS: DESDE ALEMANIA CON AMOR

Desde el corazón de Alemania, exactamente desde Düsseldorf, nos llegan nuevos vientos «turricanados». El esperadísimo **«Turrican 2»** ha dado mucha más guerra de la esperada, pero es de suponer que algún año de estos los programadores británicos acabarán la versión para Spectrum que están llevando a cabo.



Logical.

Ese día podremos volver a disfutar de la trepidante acción que nos proporcionará una de las máquinas de disparar más populares de los últimos tiempos. Atentos.

Otro interesante proyecto de esta compañía es **«Logical»**, juego al que podríamos incluir en la nueva tendencia de programas de idea sencilla y original pero que resultan sumamente enganchantes. Esperamos poder verlo pronto en nuestros Spectrums.



STORM: NACIENDO CON FUERZA

No cabe duda de que uno de los sellos que han irrumpido con más fuerza últimamente en el mercado de 8 bit ha sido Storm, pues sus títulos «Swiv» y «Saint Dragon» así lo avalan.

Y, como nos comentaron personalmenmte los propios directivos de esta joven compañía, su intención es la de hacerse aún mucho más importantes . Por eso, pronto contraatacarán con juegos como **«Rod-Land»**, conversión del arcade de plataformas de Jaleco y **«Big Run»**, también conversión de una máquina de Jaleco pero que en este caso nos lleva nada más y nada menos que a correr el rally más popular del mundo: el Paris-Dakar.

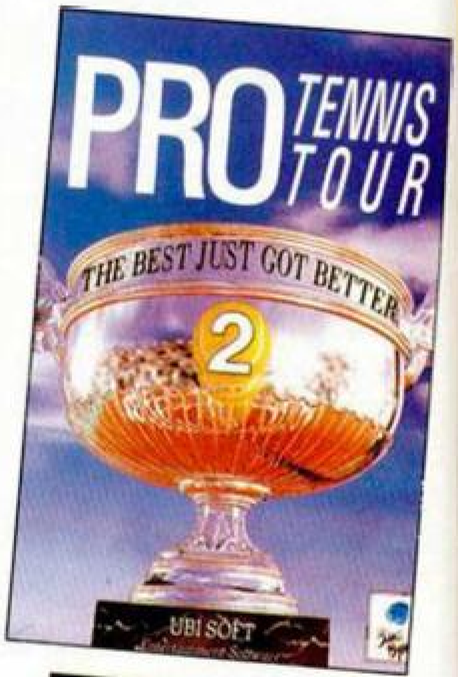
Otros títulos que esperamos ver pronto en nuestros ordenadores serán **«Asylum»**, juego de aventura y acción, y **«Solar Jetman»**, vuelta a los escenario del mítico perosnaje que protagonizó obras maestras como «Jetpac» y «Lunar Jetman».

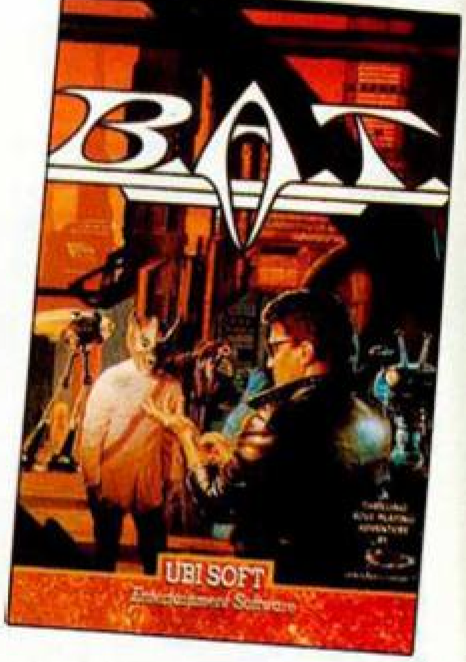
«Double Dragon III» será, sin embargo el título más sonoro y, a priori, interesante de su próximo catálogo.

UBI SOFT: VIVE LA FRANCE!

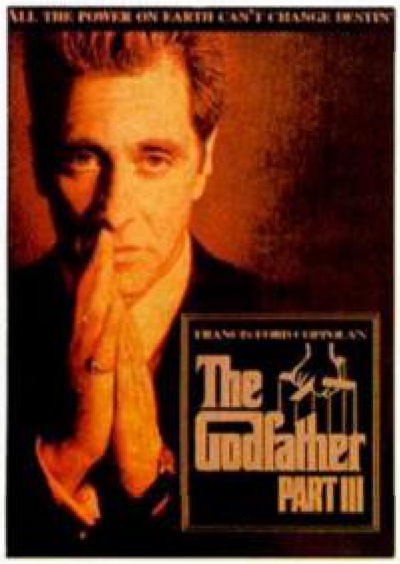
Otra de las grandes francesas es UBI, compañía que no suele convertir demasiados títulos a Spectrum, pero que siempre deja caer alguno que otro.

Por eso, esperamos que nos





Protenis 2 y Bat.



lleguen títulos como **«Pro Tenis Tour 2»**, simulador de tenis al que se le han incorporado nuevas mejoras con respecto al título anterior: parámetros para la condición física, creación de jugadores..., **«BAT»**, aventura con aspecto de comic que nos introduce en un mundo futurista en el que nos comunicaremos con los demás personajes a traves de menús y, por último, **«Unreal»**, un arcade dotado de unos gráficos excelentes en el que nos enfrentaremos a innumerables peligros en un planeta salvaje.

U.S GOLD: LA FIEBRE DEL ORO

Uno de los monstruos del software, U.S.Gold, parece que no tiene previsto el lanzamiento de muchos títulos para Spectrum, pues su trabajo se centra principalmente en los micros de 16 bits y en las consolas.

Sin embargo, no todo está perdido, pues, por el momento, hay dos interesantes títulos que pronto llegarán hasta nuestros ordenadores. El primero responde al nombre de **«Mercs»** y en él nos convertimos en un mercenario entrenado en tácticas anti-terroristas que es enviado a Africa a resolver una misión de alto secreto. Arcade repartido en ocho niveles que garantizan la acción.

Pero sin duda el plato fuerte de U.S.Gold para este año es **«El Padrino III»**, película que será convertida en un juego para ordenador cuyos detalles, por el momento, se llevan en el más riguroso de los secretos. Por tanto aún habrá que esperar algunos meses para ver lo que dá de sí este, a priori, prometedor título.





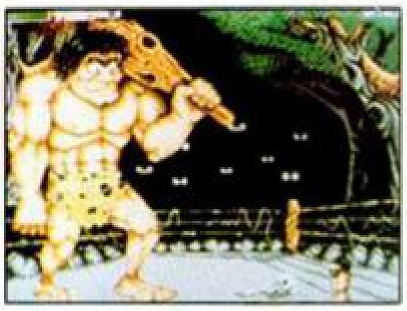
VARIOS INTERPRETES

Como habéis comprobado, todavía tenemos un buen número de compañías dispuestas a suministrarnos todos los títulos que seamos capaces de consumir. Pero, para hacer honor a la verdad, hay que confesar que también hay algunas casas que, o bien han abandonado este mundillo del Spectrum, o bien han reducido considerablemente su número de lanzamientos.

Dentro del primer caso podemos citar nombres como System 3, Activision (que, tras su crisis, se encuentra en manos francesas), Microprose, Virgin, Elite...

Y, por el otro lado, también tenemos las compañías que tan sólo tienen intención de facilitarnos uno o dos títulos de su catálogo, si bien algunos de ellos están por confirmar.





Sin embargo, no por ser escasos estos títulos son menos interesantes, pues tenemos juegos como **«La Historia Interminable 2»**, que será realizado por Linel, o **«Prehistorik»**, de Titus, un divertido arcade que tiene lugar miles de años atrás y que está dotado de unos gráficos verdaderamente simpáticos.

EL FUTURO YA ESTA AQUÍ

Al margen de todas estas novedades en juegos, en la feria tuvieron lugar dos presentaciones que nos llamaron especialmente la atención. Nos estamos refiriendo a la **Realidad Virtual** y a los juegos en **CD Rom.**







La realidad virtual es el nombre que se le ha dado a un complejo sistema que, combinando imágenes en estéreo, te hace sentir que realmente estás «dentro» del juego, introducirte literalmente en la pantalla del ordenador.

Division of Bristol es el nombre de la compañía que mostró este producto en la feria y allí tuvimos la oportunidad de comprobar que, por increíble que parezca, esto de la realidad virtual es cierto.

El monitor con el que se disfrutaba del evento mostraba diferentes escenas. A éste que suscribe (que no es el de la foto alusiva), le tocó una en la cual se mostraba una gran sala en cuyo interior se encontraba una araña gigantesca. Tras enfundarte unas gafas en el más puro estilo Jackes Cousteau tenías la sensación de que te encontrabas en el interior mismo de la habitación. Y todos los movimientos que hacías se iban correspondiendo con lo que te rodeaba: si girabas la cabeza veías lo que se encontraba tras de tí, y si te agachabas podías ver al bicho desde abajo. Algo realmente increíble, estar allí, atrapado en una enorme tela de araña.

Otra interesante novedad que tuvimos la oportunidad de conocer fueron los primeros juegos que están, o mejor, van a ser editados en CD Rom, CD TV y CDI. Las compañías que nos mostraron sus productos fueron exactamente Mindscape, Infogrames y Coktel Visión, y la característica fundamental que presentan estos programas es que pueden disponer de una gran cantidad de memoria, -del orden de los 500 megabytes-, lo que ofrece increíbles posibilidades.

Por ejemplo, los juegos pueden ser dotados de imágenes en movimiento digitalizadas, e igualmente, mientras se juega se puede estar escuchando cualquier melodía con calidad de Compact Disc.



Y esto ha sido a grandes rasgos lo que ha dado de sí la E.C.T.S.

Hasta la próxima.

PREMIOS EUROPEOS A LOS MEJORES PROGRAMAS

Como ya sabéis, 31 revistas de toda Europa, entre ellas Microhobby, seleccionamos a los mejores programas europeos. Este fue el resultado:

Mejor animación: **Dragons Lair II** (Ready Soft)
Mejores Gráficos: **Shadow of the Beast II** (Psygnosis)
Mejor Sonido: **Shadow of the Beast II** (Psynosis)
Mejor Juego de Acción: **Killing Game Show** (Psygnosis)
Mejor Juego de Aventura/Role: **Secret of Monkey Island** (Lucasfilm)
Mejor Juego de Inteligencia: **Klax** (Domark)
Juego más original: **Los Lemmings** (Psygnosis)
Mejor Presentación: **Ultima IX** (Origin)
Mejor Simulador: **F-19 Stealth Fighter** (Microprose)
Compañía del Año: **Psygnosis**
Juego del Año: **Los Lemmings** (Psygnosis)

SONRISAS Y LÁGRIMAS

SONRISAS... acompañadas de aplausos para Escarlata Loncan, directora de marketing de Erbe, por la brillante conferencia que expuso en la feria.

Dentro de las diferentes actividades que rodean a la E.C.T.S., se incluyen ciclos de conferencias relativas a distintos temas relacionados con el mundo del software en Europa. Escarlata Loncan, —como representante de una de las compañías distribuidoras más importantes de nuestro país—, comentó, ante un público entregado de antemano, su punto de vista a cerca de la situación actual del mercado español. Una exposición clara, amena y altamente edificante.

LAGRIMAS... por la mala organización a la hora de adjudicar y entregar los premios a los Mejores Programas Europeos. Resumimos: tras las nominaciones de cada revista, todos pensamos que al llegar a la feria nos reuniríamos para elegir a los ganadores. Nada más lejos de la realidad. Cuando tuvo lugar la reunión, los organizadores nos dijeron que los premios se habían sacado directamente sumando las nominaciones y que era imposible cambiarlos porque se había hecho un video para mostrarlo en la fiesta de la entrega de premios. Protestas en alemán, castellano y arameo, pero nada, excepto un par de premios, todos ya adjudicados. Por la noche, en la fiesta, ni trofeos, porque no llegaron a tiempo,... ¡ni video!, por insalvables problemas técnicos. Todo un éxito.

SONRISAS... realmente encantadoras con las que nos obsequió Kristin Dodt, relaciones públicas de Rainbow Arts.

El inicio de nuestra entrevista fue un poco tenso, pues las conversaciones que hemos venido manteniendo con la compañía alemana para ofreceros una demo jugable de su próximo éxito, «Turrican 2», se remontan prácticamente a la antiguedad, y ya se acababan las excusas.

Sin embargo, una vez aclarado el tema, —no os preocupéis, en el próximo número superdemo de «Turrican 2»—, Kristin se nos descubrió como una de las personas más simpáticas y atractivas de este mundillo del software. Encantados de conocerte.

LAGRIMAS... por la ausencia de compañías españolas en la feria. Gran Bretaña, Francia, Italia, Alemania... todos tienen, en mayor un menor medida, sellos representativos de cada país. Pero España, no.

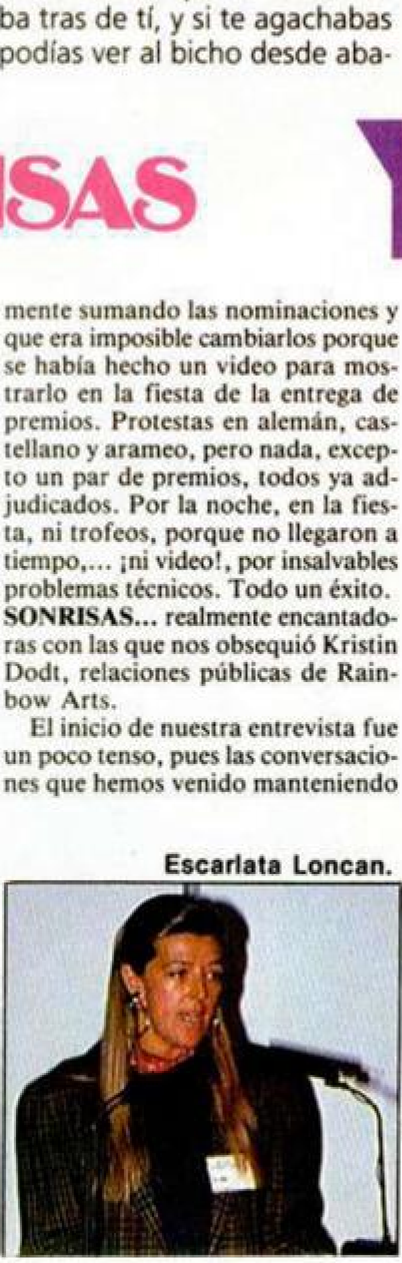
Con esto no queremos criticar a nadie, pues es de suponer que las compañías tendrán sus motivos para no formar parte de la exhibición, pero no podemos dejar de sentir cierta tristeza al no encontrar ningún stand con el nombre de Dinamic, Topo, Opera o Zigurat. Desde luego, calidad no les falta para ello.

SONRISAS... por la grata impresión con la que se vuelve de estas ferias. Porque tenemos que reconocer que uno siente un poco de envidia cuando ve todo el excelente ambiente que rodea a la industria del software en Europa.

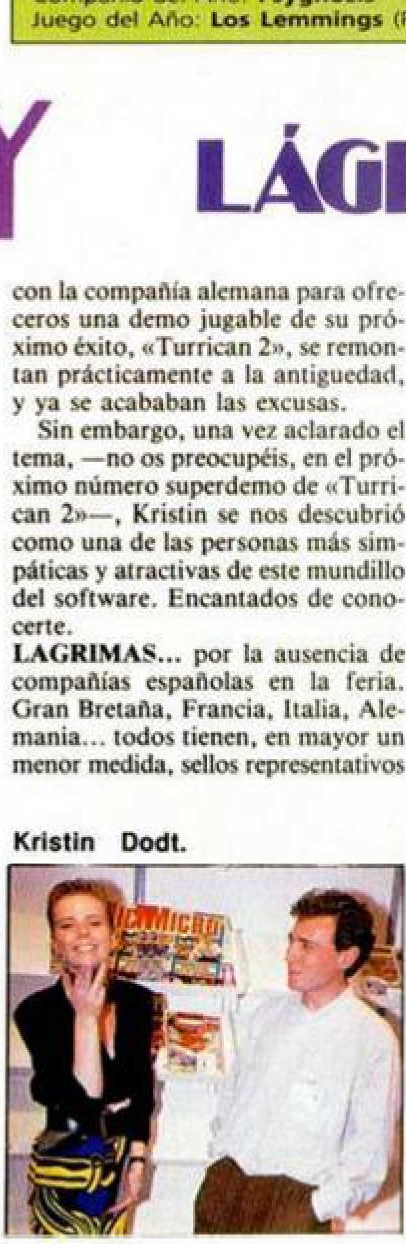
Es una auténtica delicia ver a todas las compañías presentando los juegos más maravillosos realizados hasta la fecha, a las distribuidoras pugnando por hacerse con tal o cual prestigioso sello, a los peridistas a la caza y captura de la mejor entrevista...En fin, todo esto nos lleva, un año más, a derramar auténticas...

LAGRIMAS... de tristeza por no tener en España una feria parecida a ésta. Quizás algún día.

Escarlata Loncan.



Kristin Dodt.




Skull & Crossbones
TM
Es hora de
demostrar tu hombría
en una sangrienta batalla a muerte con
el Brujo Diabólico y sus hombres. Carga el
Jolly Roger y parte hacia extrañas y exóticas tierras con
tus viejos camaradas Red Dog y One Eye. Puede que sean
tus compañeros, *pero no confíes en ellos... pronto surgirán*
discrepancias sobre quién debe llevarse lo que robéis.
¡Una lucha hasta el final para conseguir comida, bebida,
tesoros y venganza!
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI Y PC
TENGEN
DOMARK
DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64
DRO SOFT

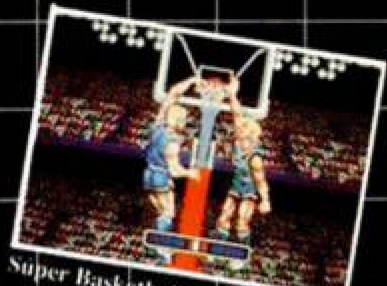

SEGA®
MEGA DRIV
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
AHORA SOLO
29.900 Ptas.
SEGA
TRIGGER
ON
OFF
POWER
VOLUME
RESET
16-BIT
POWER
ON
SEGA
Una nueva dimensión



La video-consola *Definitiva*

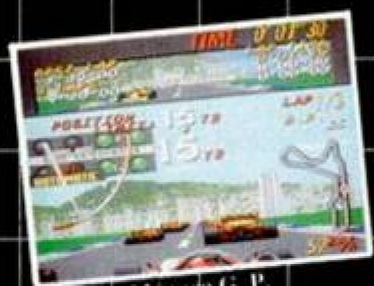
Definitiva en tecnología

Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.


Súper Basketball

Definitiva en gráficos

Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.


Súper Monaco G. P.

Definitiva en sonido

En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!


Ghouls'n Ghosts

Definitiva en juegos

¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).


Moonwalker

Definitiva en todo

No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño súper, mando de control ergonómico, el fabuloso juego «Altered Beast» de regalo y la garantía de Sega.

¡No lo pienses más!

Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.


Sword of Sodan

HAZME UN FAVOR, CONECTAME A UN

Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240
28016 MADRID

en videojuegos

SEGA from Virgin

TRUCOS

REM FANTASMA

No, hombre, no, por una vez no penséis mal, que sabemos que más de uno ha creido por un momento en que al Rem le sonaban las cadenas. Un Rem no necesita vacilar, su pinta es ya de lo más «quedón». Pero no, el Rem no se las da de nada, lo de fantasma tiene más que ver con la invisibilidad o transparencia, que con los apelativos que muchos amiguetes se ganan a pulso. Y todo es debido a que el truco de Rafael Ceballos, de Cádiz, consigue eliminar la sentencia REM de una línea basic, y dejar al descubierto únicamente lo que hayáis puesto detrás.

Para los que hayan caido en el malentendido lo mejor es que lo probéis.

Ejecutad el mínimo listado que viene a continuación, comprobadlo con vuestros ojos, y aplicarlo a todos esos programas que hacéis vosotros.

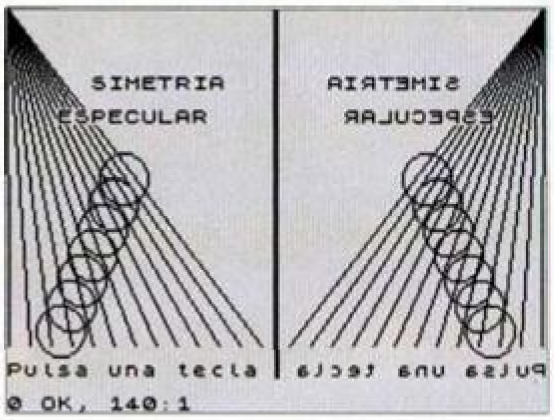
```
10 REM                    Hecho po
   r Jetsoft          juegos espa
   noles totales)     con la cola
   boracion de Jose
20 LET a=5+ PEEK 23635+256* PE
   EK 23636: FOR n=a TO a+7: P
   OKE n,8: NEXT n
```

SALVAR DONDE UNO QUIERA

Con esta línea basic de aspecto sencillo y breve, podremos salvar el nombre de un programa en la posición de pantalla que a nosotros más nos guste. ¡Esperad !, ¡no seáis ansiosos!, antes de poneros a experimentar sus posibilidades, os vamos a dar unos cuantos consejos.

Si tecleárais la línea tal y como aparece, funcionaría, pero no añadiría nada nuevo a lo que ya sabemos, aparte de que grabaría un fichero de nombre «Aquí n.» que quizá no es el más indicado para vuestras cabeceras. Concluyo, lo que tenéis que hacer es cambiar el «1» que va detrás de CHR$ por el número de fila, y el «0» posterior por el de columna. El nombre del programa, que no debe exceder de siete caracteres, debéis colocarlo en lugar del pintoresco «Aquí n.». Así está todo dicho. Las gracias se las damos a JETSOFT, equipo gaditano de programación.

SIMETRÍA ESPECULAR



¿Especular?, aquí no especula nadie, todo lo que hacemos se basa en datos fiables y abiertos, por supuesto, al gran público. Bueno, exclusivas

```
list
   1 REM espejo
  10 FOR i=1 TO 7
  20 CIRCLE 5*i+20,12*i+10,12
  30 NEXT i
  40 FOR i=1 TO 130 STEP 10
  50 PLOT 0,175
  60 DRAW i,-160
  70 NEXT i
  80 PRINT AT 4,5;"SIMETRIA";AT
6,3;"ESPECULAR"
  90 FOR i=60000 TO 60043
 100 READ n: POKE i,n: NEXT i
 110 DATA 243,17,31,0,33,0,64,22
9,221,225,221,25,6,16,197,126,6,
8,203,31,203,17,16,250,221,113,0
,35,221,43,193,16,237,1,16,0,9,1
24,254,88,56,221,251,201
 120 PLOT 127,0: DRAW 0,175
 130 PRINT AT 21,0;"Pulsa una te
cla": PAUSE 0
 140 RANDOMIZE USR 60000

0 OK, 0:1
```

también tenemos... pero dejémoslo porque no van los tiros por ahí. Con lo de especular, José María Lara, de Sevilla, se refiere al espejo. Y es que su truco es capaz de emular un dibujo de forma absolutamente simétrica. Nos explicamos.

El programilla que nos ha enviado José María, realiza un dibujo en la parte izquierda de la pantalla que, si pulsamos una tecla, quedará reflejado en la sección derecha del monitor. Es como si hubiéramos convertido una zona de la pantalla en espejo (especular) informático.

PRESENTACIONES

Hemos recibido un montón de trucos y rutinas que, precisamente, por abordar el aspecto más estético, si se quiere, y espectacular de esta sección, vamos a agrupar en un apartado conjunto. A decir verdad, las presentaciones es sólo una de las innumerables posibilidades que brinda esta clase de trucos. Veréis, en cuanto les echéis un ojo, que pueden servir para cualquier cosa que, conociéndoos, no dudamos en que se os ocurra.

El bloque de trucos está compuesto por una serie de listados diferentes y con autor propio, que inmediatamente vamos a comentar.

-Letras que bajan: El truquero de las letras es José Luis Garrigos, de Valencia, y su proeza consiste en hacer que los signos que forman la palabra definida por nosotros,

```
 1 REM LETRAS CHUNGAS
 2 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
   LS
 3 LET X=0
 4 LET P=0
 5 INPUT "DIME UNA PALABRA:";W
   $
 6 FOR A=0 TO LEN W$
 7 LET X=X+1
 8 LET P=P+1
 9 IF X= LEN W$+1 THEN GO TO 2
   00
10 FOR a=0 TO 20: PRINT AT a,P
   ;: PRINT W$(X): PRINT AT a-
   1,P;" ": NEXT a
11 GO TO 7
```

recorran la pantalla, de arriba a abajo, hasta posarse tranquilamente en el fondo. Muy bonito. Recomendamos no pasarse con los caracteres.

. -Y letras que suben: He aquí la demostración práctica de que, efectivamente, todo lo que baja, en

```
 1 REM LETRAS CHUNGAS
 2 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
   LS
 3 LET X=0
 4 LET P=0
 5 INPUT "DIME UNA PALABRA:";W
   $
 6 FOR A=0 TO LEN W$
 7 LET X=X+1
 8 LET P=P+1
 9 IF X= LEN W$+1 THEN GO TO 2
   00
10 FOR a=20 TO 0 STEP -1: PRIN
   T AT a,P;: PRINT W$(X): PRI
   NT AT a+1,P;" ": NEXT a
11 GO TO 7
```

algún momento tiene que subir. El mismo José Luis Garrigos se ha encargado de llevar al ordenador tan suculenta teoría.

-Rótulos en movimiento: El truco de Roberto Peña Pastor, de Valladolid, es solamente la base primera sobre la que partir. En origen es una frase a nuestra disposición, y en final un rótulo que va oscilando de izquierda a

derecha de la pantalla, en forma de suave scroll horizontal. También en principio es un poco soso, pero al

```
10 REM
   ****************************
   *                          *
   *  ROTULOS EN MOVIMIENTO   *
   *                          *
   *    POR: ROBERTO PEÑA     *
   *                          *
   ****************************
20 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: C
   LS
30 INPUT "¿FRASE?  ";A$
40 LET B$="
                   ": LET C$=B$+
   A$+B$
50 LET A= LEN C$: FOR B=33 TO
   A: PRINT AT 21,0;C$(B-30 TO
    B): PAUSE 6: NEXT B: PAUSE
    500: STOP
```

empezar a funcionar y contando con la cantidad de ideas que se os ocurrirán, seguro que la cosa se pondrá bastante interesante.

-Títulos móviles rebotantes: Tan atractivo, complicado y funcional titulo

```
  10 REM titulos moviles rebotan
tes
  20 REM por J.M. Lora Moreno
  50 INPUT "titulo: ";a$: INPUT
"fila: ";f: INPUT "tinta: ";s: I
NPUT "papel: ";p: INPUT "flash:
";e
  60 FOR a=0 TO 32-LEN a$
  70 PRINT AT f,a; INK s; PAPER
p; FLASH e;a$
  80 PAUSE 10: IF a=32-LEN a$ TH
EN GO TO 110
  85 PRINT AT f,a;" "
 100 NEXT a
 110 FOR a=32-LEN a$ TO 0 STEP -
1
 120 PRINT AT f,a; INK s; PAPER
p; FLASH e;a$
 130 PAUSE 10: IF a=0 THEN GO TO
60
 140 PRINT AT f,a+LEN a$-1;" "
 150 NEXT a

0 OK, 0:1
```

esconde una compleja rutina de unas cuantas líneas en la que lo que anticipábamos con el anterior truco, comienza a completarse. También aquí partimos de una frase a nuestro gusto, y terminamos con un rótulo en movimiento scrolleante de un lado al otro de la pantalla, pero cambiamos el efecto, dado que el título en cuestión no desborda la pantalla, y se pierde en la inmensidad del basic, sino que rebota delicadamente, marchándose por donde vino. Además, queda, naturalmente abierto, a todas las birguerías que se os pasen por la cabeza para completarlo.

-La persiana: No es ninguna novedad el truco que nos manda José Luis Garrigos -incluido en una suculentísima cinta-, pero como ahora se lleva tanto eso de los Megamix y reversiones de temas anticuados, pués más de uno se ha subido al carro y nos trae los mismos títulos con un ritmo mucho más moderno. Es el caso de estas persianas, que han pasado de ser elementos inmóviles y sosos, a vehículos de letras que se

```
 10 LET A$="LETRAS GRANDES TIPO
     PERSIANA": GO SUB 100: PAU
    SE 60
 20 LET A$="                TRUC
    O           ": GO SUB 100: PA
    USE 60
 30 LET A$="REALIZADO POR:
                  ": GO SUB 100: P
    AUSE 60
 40 LET A$="JOSE LUIS GARRIGOS
    DOMINGUEZ    ": GO SUB 100:
    PAUSE 60
 50 LET A$="START SOFTWARE ©199
    1            ": GO SUB 100:
    PAUSE 60
 60 LET A$="            FIN
                 ": GO SUB 100:
    PAUSE 60
 70 GO TO 110
100 FOR A=72 TO 79: POKE 23681,
    A: PRINT A$: NEXT A: RETURN
110 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"SE
    ACABO"
```

abren y se cierran para deleite de los amantes de buenas presentaciones. Naturalmente podéis cambiar el contenido de los cartelitos.Faltaría «plus».



-Como en una película: Os habréis fijado en que al final de un film siempre aparecen los créditos de todos los personajes que han intervenido en su creación, producción y rodaje, ya sabéis, directores, actores, maquillaje y tal y tal, pero, ¿os habéis percatado de la forma en que lo hacen?. Curioso, verdad. Si os ponéis a teclear el programa de José Luis Garros, y lo ejecutáis, os creeréis por un momento que estáis en el cine, y según lo que os guste poner en los títulos, viendo el final de una de vuestras películas. Es un truco útil incluso, pese a su brevedad, para presentaciones semi-profesionales en vuestras cintas de video

```
 1 REM JOSE LUIS GARRIGOS ©199
   1      START SOFT FIN DE PEL
   ICULA
 2 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: C
   LS
10 LET A$="FIN DE UNA PELICULA
   ": GO SUB 30
11 LET A$="PROGRAMADOR:": GO S
   UB 30
12 LET A$="JOSE L. GARRIGOS":
   GO SUB 30
20 GO TO 100
30 FOR A=20 TO 0 STEP -1: PRIN
   T AT A,0;A$; AT A+1,0;"
                    ": PAUSE 3:
    NEXT A
31 CLS
40 RETURN
```

MINUTOS MUSICALES

DANZAS RUSAS

Algo clásico, pero con ritmo polifónico. Nuestros lectores se han bajado del carro de la modernidad, de la música eléctrica y sinfónica, y han redestinado sus fuerzas hacia lo popular.

¿Y qué hay más popular que una danza?, ¿y en qué lugar hay más que gente que en la Unión Soviética, o Rusia para las fechas?.

Y ya que estamos de preguntas, ¿quién sería capaz de trasladar estas musiquillas para algunos arcaicas a los compases sabrosones del Spectrum?.

La respuesta es sencilla: SOLO los lectores de Micorohobby.

En esta ocasión nos deleitaremos con los acoredes computeriles de Pedro J. Reyes.

```
 10 PRINT AT 10,12;"KALINKA": P
    RINT AT 12,7;"DANZA POPULAR
     RUSA"
 20 LET A$="O5V14T140N6#D5#C3#a
    b5#C3#ab5#C3b#a5#gT145N3#D#
    D4#C1b3#ab5#C3#ab5#C3b#a5#g
    "
 30 LET b$="O5V14T140N6#g(5#a3g
    #g)5#a3#gg5#gT145N3bb4#a1#g
    3g#g5#a3g#g5#a3#gg5#g"
 40 LET C$="O3V13T140N6#g(3#D#A
    #D#A)3#D#A#D#A#GBT145b#G#D#
    A#D#A(3#D#A#D#A)#GB"
 50 LET E$="O5V14T150N5#g(5#a3g
    #g)5#a3#gg5#gT155N3bb4#a1#g
    3g#g5#a3g#g5#a3#gg5#g6&V15N
    6#CV13N3E"
 60 LET D$="O5V14T150N5#D5#C3#a
    b5#C3#ab5#C3b#a5#gT155N3#D#
    D4#C1b3#ab5#C3#ab5#C3b#a5&6
    #GN7#F"
 70 LET F$="O3V13T150N5#g(5#D3#
    D#A)5#D3#D#A#GBT155#gb(#D#A
    )5#D3#D#A3#D#A#D#D5#G6&7#f"
 80 LET G$="O5V14T145N3#D#F3#D1
    #D#C5b#f3#D#FE1#D#C5b#f#g3#
    g#a#Cb#a#g5#f#f7#f7#F"
 90 LET H$="O5V14T145N5b#C3b#D#
    C1b#a5#f1#c$$c$c#c5#d$c7#e#
    g#f9#f"
100 LET i$="O3V14T145N5b3#f1#g#
    a5b#D3b1#Cb#a#f#g#a5b#D7E#C
    5#f#g9a"
110 LET j$="O5V14T160N(3#D#F#C#
    D5b#f)5#g3#g#a#cb#a#g5#FE7#
    D"
120 LET K$="O5V14T160N(3b#D#a#a
    5#f#d(5e3#e5#g#g#a#a7#a"
130 LET l$="O3V14T160N(5b3#F#F1
    B#A#G#A5#F)5E3EE5#C#C#C#C7#
    D"
140 LET M$="O5V14T150N5#D5#C3#a
    b5#C3#ab5#C3b#a5#gT155N3#D6
    #D4#C1b3#ab5#C3#ab5#C3b#a5#
    gV15N3#G&H"
150 LET N$="O5V14T150N5#g(5#a3g
    #g)5#a3#gg5#gT155N3bb4#a1#g
    3g#g5#a3g#g5#a3#gg5#gV15N3#
    b&H"
160 LET O$="O3V13T150N5#g(5#D3#
    D#A)5#D3#D#A#GBT155#gb(#D#A
    )5#D3#D#A3#D#A#D#D5#gV15N3#
    G&H"
170 PLAY A$,B$,C$
180 PLAY D$,E$,F$
190 PLAY G$,H$,I$
200 PLAY J$,K$,L$
210 PLAY A$,B$,C$
220 PLAY M$,N$,O$
```

pixel a pixel

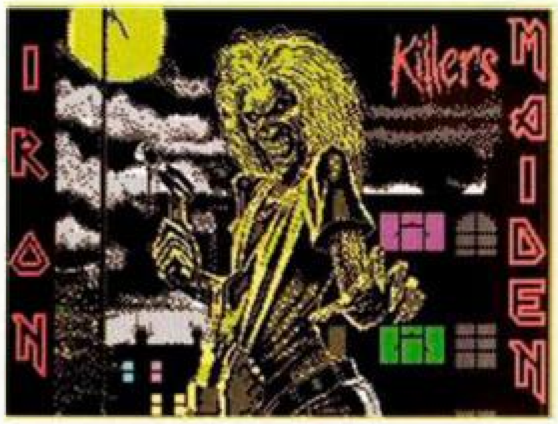
En el V Concurso de Diseño Gráfico sólo hubo tres ganadores, pero llegaron cientos de bonitas pantallas que ahora os mostramos...



Emilio
Serrano García
Madrid
24 Puntos



Guillermo
González Real
Madrid
24 Puntos



Octavio Fernández
Heredero
Madrid
24 Puntos



Guillermo
González Real
Madrid
24 Puntos



Guilllermo
González
Real
Madrid
24 Puntos



Sergio Pasiva
Gaudencio
Monte Real
24 Puntos



Pedro
Escutia González
Cuenca
24 Puntos

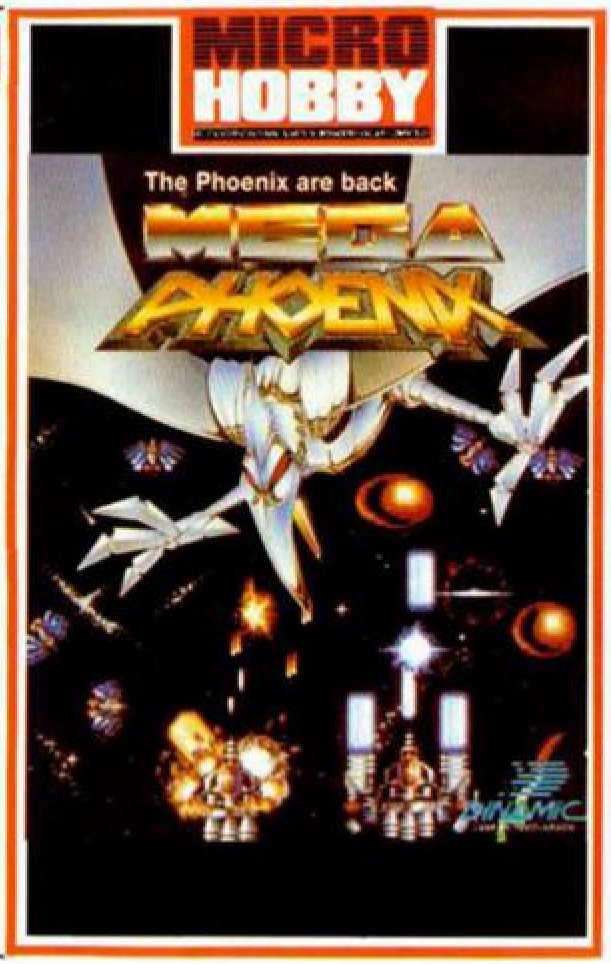


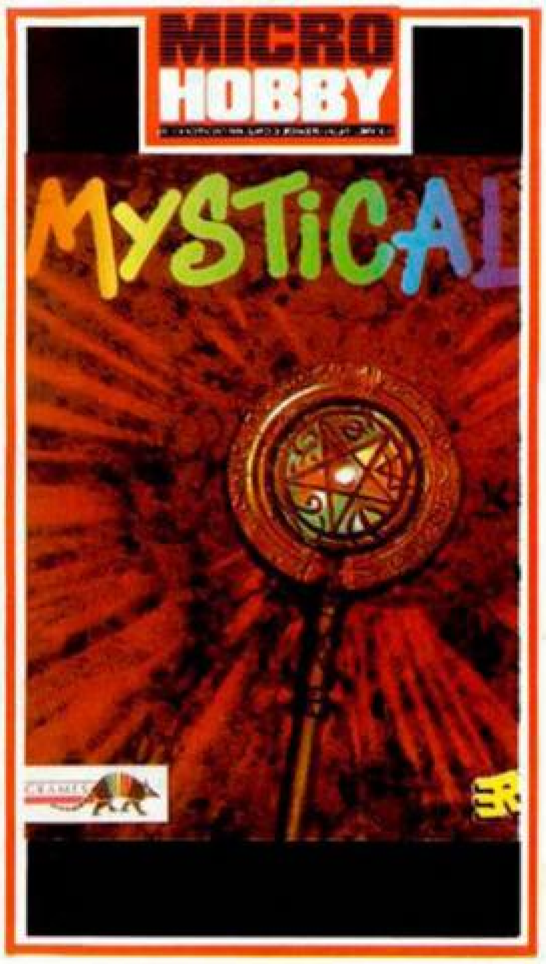
Guillermo
González Real
Madrid
24 Puntos

Selección MICROHOBBY

CONTIENE
Demo de «Megaphoenix» (DINAMIC),
Demo de «MYSTICAL» (INFOGRAMES),
«METROPOLIS» (TOPO) y «AVENTURA ORIGINAL» (AD)

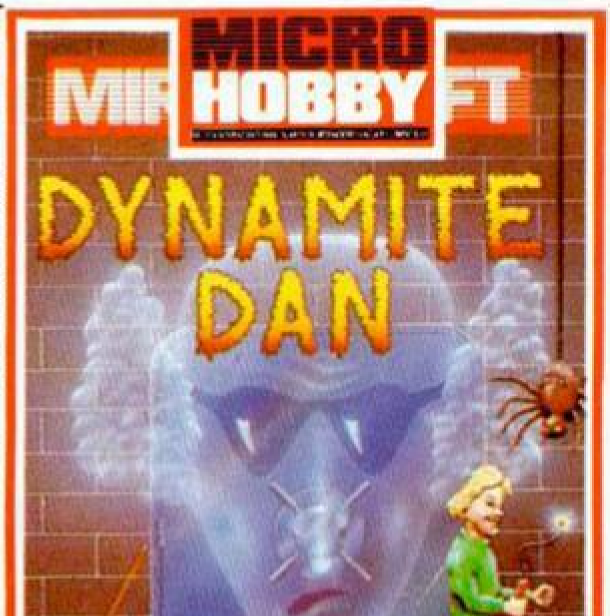
MICRO HOBBY
A: Demos de «MEGAPHOENIX» y «MYSTICAL»
B: «METROPOLIS» y «AVENTURA ORIGINAL»
38





CONTIENE
«DYNAMITE DAN» (MIRRORSOFT),
«NONAMED» (DINAMIC), «TRIPLE COMANDO» (DRO), Demo de
«HAMMERBOY» (DINAMIC),
Cargadores y Música simultánea.

MICRO HOBBY
A: «DYNAMITE DAN», «NONAMED» y Cargadores
B: «TRIPLE COMANDO», Demo de «HAMMERBOY» y Música Simultánea
39



HAMMERBOY

Juego para niños. A estos chicos de Dinamic se les ocurren unas cosas que son la monda. Mira que colocar a un niño con un martillo que mide casi más que él en lo alto de un fuerte. Para jugar con Hammerboy sólo tendréis que evitar que los enemigos se cuelen en vuestro castillo, o fuerte o nave espacial, usando un violento martillo que los destrozará. Y también hay bombas, e incendios y sobre todo mucha simpatía. ¡Ah!, echad un vistazo a las máquinas recreativas de vuestra sala favorita, quizá allí también os lo encontréis. Y recordad que esto es tan sólo el principio de un enooooorme juego.

DYNAMITE DAN

Fue el baul de los ingenios, la caja de chispas que soprendió a la generación del momento. ¡ Que mal nos acostumbraban algunos juegos de la época!. La primera parte de la saga de los Dan estaba cargada de gráficos sorprendentes, de muñecajos y de efectos especiales de lo más simpático. Todo está ya dispuesto para que comencéis a disfrutar.

Selección MICROHOBBY



MEGAPHOENIX

El revival marciano de Dinamic abre una nueva etapa en la concepción de videojuegos. ¿No te lo crees? Prueba a jugar con esta demo...

MYSTICAL

¡Mosquis!, ¿de qué va esto?. Muy fácil. Un novicio demasiado revoltoso ha desgraciado por completo la pócima que estaba preparando el maestro, esparciendo por los cuatro costados los ingredientes que burbujeaban en el caldero. Ya puedes empezar a buscarlos.

METROPOLIS

Un paisaje posterior a la bomba atómica y un puñado de gamberros con cresta que han conseguido sobrevivir a la tragedia componen por entero el escenario de Metrópolis, la ciudad caótica que Topo creó para nosotros.

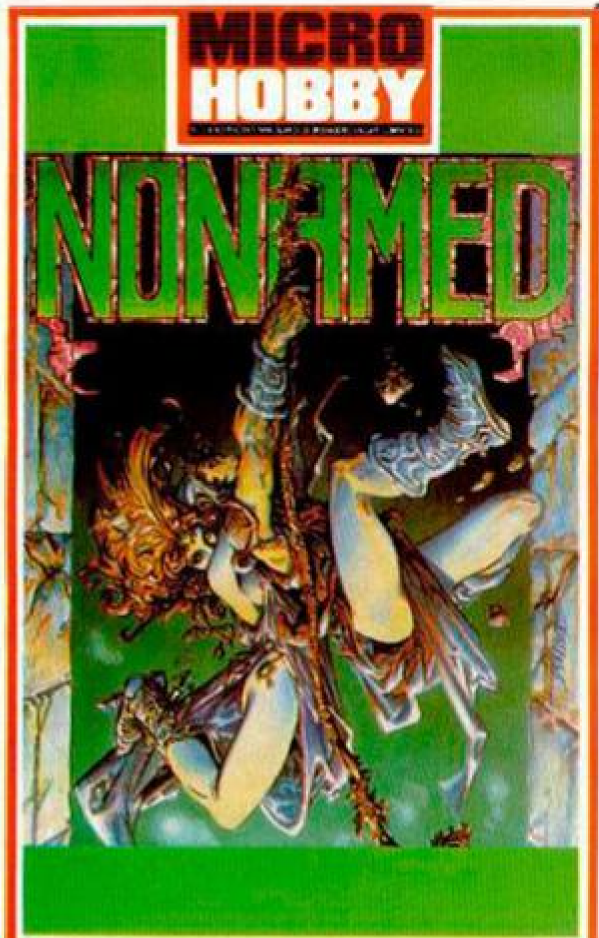
LA AVENTURA ORIGINAL

Bajo tan sugestivo nombre hállase una de las genuinas y pensadas experiencias de Andrés Samudio por este mundillo de la Aventura. Sumérgete de lleno en ella.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Los cargadores de vidas infinitas se ejecutan una vez cargados. Tras ello, debes seguir sus instrucciones, contestar a las preguntas que te formulen y, por último, insertar la cinta original del juego correspondiente.

Para cargar los juegos teclea LOAD "", pon en marcha el cassette y el programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina la cinta y prueba con un volumen diferente.



NONAMED

Nonamed te lleva mucho más atrás en el tiempo, justo hasta la Edad Media. En un decorado muy parecido al de Camelot Warriors, un bravo soldado debe pasar la dura prueba de salir del Castillo misterioso. Sangre fría, habilidad para superar los peligros y ganas de divertirse es todo lo que se necesita.

TRIPLE COMANDO

¡Hala!, no te puedes quejar, con este juego de Dro tienes el triple de acción, el triple de personajes, el triple de todo, ¡vaya hartura!

MUSICA SIMULTANEA

La utilidad que hemos incluido en la cinta es, una vez más, espectacular. Con ella podréis escuchar cualquier tipo de música a través del ordenador, mientras vosotros estáis dedicándoos a otra cosa, como programar. En las páginas de la revista tenéis explicado cómo funciona. Para ver la demo, cargar el segundo programa (Musidemo) y a continuación el bloque de código máquina.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Los cargadores de vidas infinitas se ejecutan una vez cargados. Tras ello, debes seguir sus instrucciones, contestar a las preguntas que te formulen y, por último, insertar la cinta original del juego correspondiente.

Para cargar los juegos teclea LOAD "", pon en marcha el cassette y el programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina la cinta y prueba con un volumen diferente.

¿Qué tiene miles de programas, 

funciona con  cartucho, disco o

cassette, guarda todo en su memoria, 

se pone  de todos los colores,

ayuda a jugar, aprender y ahora puede

transformarse  en televisor?

Los CPC Plus de Amstrad.

Hasta el 15 de junio, con cada CPC Plus de Amstrad te damos de regalo un convertidor de televisión. Así, el monitor se transforma en un televisor para que puedas ver tus programas favoritos cuando tú quieras.

Tu tele y tu ordenador juntos desde 39.900* ptas. ¡increíble!... ¿verdad?

Por ese precio... creo que deberías pillar alguno, colega.

* Precio final recomendado, IVA incluido.





Características CPC Plus de Amstrad:

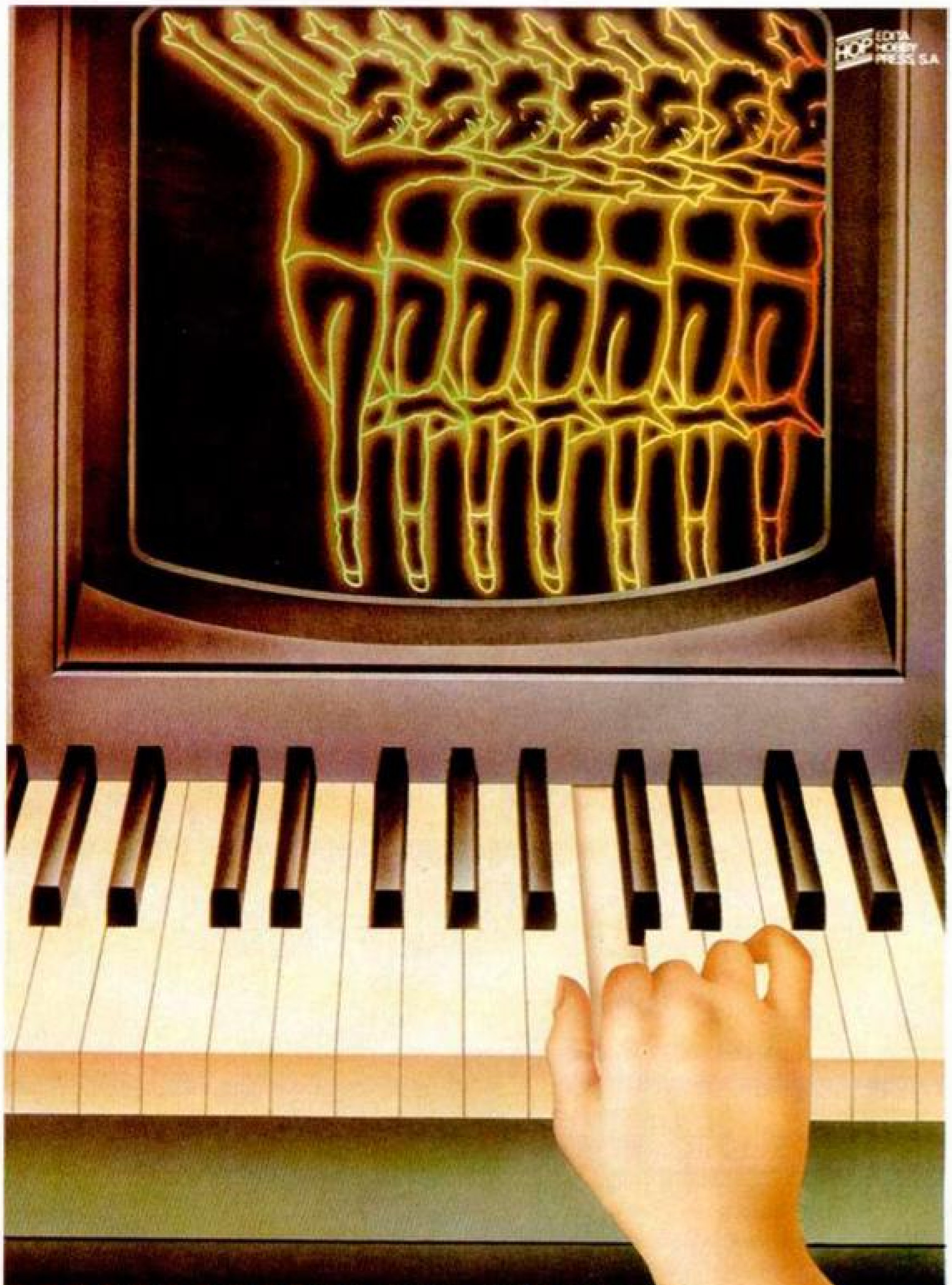
- 128 Kb (CPC 6128 Plus) y 64 Kb (CPC 464 Plus) de memoria Ram.
- Circuito generador de sonido en stereo.
- Incluye unidad para cassette y cartucho (CPC 464 Plus) o unidad para discos de 3" y cartucho (CPC 6128 Plus).
- Paleta de 4.096 colores.
- Monitores monocromo o color.
- Joystick analógico para juegos.

AMSTRAD

Para más información 900-10 00 52

MÚSICA SIMULTÁNEA

La utilidad que os presentamos de cara al verano, aprovecha el hecho de que el chip de sonido de los 128K es capaz de generar sonidos independientemente de lo que esté ejecutando la CPU en un momento dado. Con ello se consigue que suene música mientras se ejecuta simultáneamente cualquier programa.



La rutina consta de dos partes. La primera se encarga de leer las notas que se desean tocar, almacenándolas en varias páginas de RAM., con el objetivo de que la traducción al período con el que trabaja el chip sea más rápida.

También comprueba que toda s las notas y comandos que aparecen sean correctos, Si no es así, presentará el mensaje de error correspondiente.

La segunda parte funciona por interrupciones. Lo que hace exactamente es leer las tablas creadas en las páginas de RAM y activar el chip de sonido con la nota adecuada.

Para facilitar el manejo y posibilitar la adaptación de melodías ya existentes la rutina funciona con los mismos símbolos que el comando PLAY, reconociéndolos todos e ignorando los relativos al MIDI (Y, Z).

Puesto que la rutina utiliza las páginas de RAM no se pueden usar instrucciones que trabajen con el Disco-RAM.

Cada vez que se quieran borrar las tablas de memoria se deberá ejecutar RANDOMIZE USR 63258 con lo que se detendrá la música actual (si es que la hay) y se preparará para almacenar nuevas notas. Esto se realiza de la siguiente forma: RANDOMIZE USR 63357 : PLAY a$,b$,c$ (siendo opcionales en el play las dos últimas cadenas).

Con esto quedan almacenadas las notas que haya en el play, que debe estar en la misma línea y justo a continuación del RANDOMIZE USR. Se pueden almacenar varias sentencias PLAY, que después serán repetidas una detrás de otra. Para activar la música almacenada basta con ejecutar: RANDOMIZE USR 64329.

A continuación vemos una lista de los comandos que se pueden usar y su función:

Letras de la "a" a la "g": nota en la escala inglesa (si se ponen en mayusculas se toma la octava siguiente a la actual). La relación entre la escala inglesa y la

española:
C DO
D RE
E MI
F FA
G SOL
A LA
B SI

"$" seguido de una letra: nota convertida en bemol.

"#" seguido de una letra: nota convertida en sostenido.

"O" seguido de un número: indica la octava que se desea usar 0 a 7).

Número de 1 a 12: fija la duración de las notas. La correspondencia entre este número y las notas es la siguiente: 1 semicorchea ;2 semicorchea con puntillo ; 3 corchea ;4 corchea con puntillo ;5 negra ;6 negra con puntillo ;7 blanca ;8 blanca con puntillo ;9 redonda ;10 tresillo de semicorcheas ;11 tresillo de corcheas ;12 tresillo de negras

"&": indica un silencio en la duración actual.

"_" seguido de un número: une dos duraciones.

"N" o espacio: sirve para separar los números.

"V" seguido de un número: especifica el volumen (de 0 a 15).

"W" seguido de un número: indica el tipo de envolvente a usar (de 0 a 7).

Los nombres de cada uno de estos tipos son: 0 caída simple y fin ;1 ataque simple y fin ;2 caída simple y sostenido ;3 ataque simple y sostenido ;4 caída repetida ;5 ataque repetido ;6 ataque-caída repetidos ;7 caída-ataque repetidos

"X" seguido de un número: determina el periodo de la envolvente (de 0 a 65535).

"U": activa el generador de envolvente.

"T" seguido de un número: fija el tempo del canal, la velocidad (de 60 a 240, 60 doble de tiempo, 240 mitad de tiempo, 120 duración normal).

Paréntesis: sirven para indicar repeticiones. Un solo paréntesis cerrado repite de forma indefinida.

Admiración: delimita los comentarios que se puedan introducir en la cadena.

"H": indica el final de la música.

"M" seguido de un número: indica el tipo de sonido en cada canal (de 0 a 63). El número es la suma de los valores: 1 - tono en el canal A, 2 - tono en el canal B, 4 - tono en el canal C, 8 - ruido en el canal A, 16 - ruido en el canal B, 32 - ruido en el c anal C.

En las cassettes podréis encontar este programa junto a una pequeña demostración del grupo Wham!.

Antonio BERMUDEZ

LISTADO BASIC

```
10 REM  Musica Simultanea
   Antonio Bermudez. Granada
            1991
20 CLEAR 48894  IF PEEK 63258<
>33 THEN LOAD ""CODE 63258,2041
30 RANDOMIZE USR 63258
```

LISTADO C/M

```
1    2100C02201FF2200FF22  848
2    04FF220DFF2207FF2210  907
3    FFCD74FDFDCB47862142  1589
4    F711FFBE013800EDB0C9  1383
5    1ABFF3ED433ABF01FD7F  1394
6    ED79ED483ABFEDB001FD  1586
7    7F3E10ED79FBC9F3ED43  1562
8    3CBF01FD7F323EBF3E10  1013
9    ED79CD80FB3A5C5BED79  1541
10   3A3EBFED483CBFFBC9DF  1549
11   FE3A2005E7FEA42802CF  1247
12   082101FF0603C54E2346  689
13   237EE5C5D121408F0102  1087
14   0036002B3649CD01BF1B  648
15   E128722573232323C110  854
16   DD2101FF3E01322DFF4E  1001
17   2346237E23E53228FFC5  1072
18   D1ED5326FFE7CDFB24FD  1798
19   CB01762084CDF1282A61  1162
20   5C7CBA380D200478BD30  867
21   07D5F7E105EDB001D501  1741
22   0100F73622E1CD14F8DF  1257
23   E1E5DD2BDDE5C1282870  1559
24   2871E1FE2CC03A2DFF3C  1289
25   322DFFFE04CA87F718A5  1381
26   3E78321FFF011900ED43  848
27   17FFDD2A26FFFDCB47A6  1527
28   7EFE22CAF6F8FE21CAD8  1815
29   F9FE4ECA82FAFE20CA82  1781
30   FAFE59CAF6FAFE5ACAF6  2083
31   FAFE4FCA2DFAFE56CA44  1690
32   FAFE57CA59FAFE55CA7F  1800
33   FAFE58CA86FAFE54CA9A  1872
34   FAFE5FCA77F9FE28CAEF  1904
35   FAFE29CAEFFAFE48CAEF  2003
36   FAFE4DCAD9FAFE26CA50  1824
37   F9FE24CAF0F9FE23CA14  1741
38   FAFE41380FFE68D235F9  1510
39   FE480A37F9FE61D237F9  1713
40   FE300A35F9FE3AD235F9  1646
41   ED4817FFED43FDFECDFF  1861
42   F878FE093808FDCB47E6  1458
43   3E033216FF1804FDCB47  947
44   A63E44323FBF793240BF  1026
45   783241BFCDDCF8C328F8  1582
46   010300E5DDE5D1213FBF  1179
47   3A28FFCD01BFD5DDE1E1  1634
48   C901020018E9AF323FBF  940
49   01010018E0CDFDFA7AB7  1263
50   281F3DFE0CD242FAE55F  1248
51   16002129F9194E0600ED  691
52   4317FF3A1FFFD5CDBFFA  1548
53   D1E1C9010000C906090D  865
54   131926324864040811CF  543
55   26C65F0600200104CBAF  773
56   E52170F91600D6415F19  1044
57   7EE117C8181FCDF7F823  1367
58   FDCB4766CA28F83A16FF  1454
59   3D3216FFC228F8FDCB47  1397
60   A6ED48FDFEC3C9F86A6C  1843
61   6163656668E5DDE5E126  1450
62   2828113F8F0103003A28  459
63   FFCD01BFE13A3FBF23FE  1478
64   4420A2FDCB4766ED4817  1226
65   FF2008ED43FDFEFDCB47  1633
66   E63E013216FFC5CDFFF8  1525
67   E53A40BF6F3A41BF6709  1079
68   7D323FBF7C3240BFDD28  1122
69   DD2B010200CDDFF8E1C1  1361
70   E52A17FF092217FFE1C3  1290
71   28F8237EFE22C8FE2123  1259
72   CA28F818F44462456447  1164
73   6741694268002346C8A6  922
74   11E4F9131AB7CA35F913  1245
75   B820F61ACDF7F823C328  1458
76   F8436244644667476941  995
77   68002346CBA81108FA13  877
78   1AB7CA35F9138820F61A  1220
79   CDF7F823C328F8323FBF  1522
80   CDFCFA7AFE09300A7A32  1322
81   40BFCDF1F8C328F8CF29  1680
82   323FBFCDFCFA7AFE1030  1451
83   F37A3240BFCDF1F8C328  1599
84   F8323FBFCDFCFA7AFE08  1643
85   30DEE52177FA16005F19  1043
86   7EE13240BFCDF1F8C328  1585
87   F80004080D050C0E0ACD  525
88   F7F823C328F8323FBFCD  1522
89   1EFB783240BF7A3241BF  1137
90   CDDCF8C328F83E44323F  1399
91   BFCDFCFA7AFE3C3698FE  1799
92   F13097321FFFCDBFFA79  1543
93   3240BF783241BFCDDCF8  1404
94   C328F8E5CD282DED4817  1337
95   FFCD2B2D3E78CD2B2DEF  1259
96   0401053BCDA22DE1C932  954
97   3FBFCDFCFA7AFE40D242  1677
98   FA2F3240BFCDF1F8C328  1531
99   F8CDF7F823C328F8C01E  1701
100  F8C328F82316007EFE30  1219
101  D8FE3AD0D6304F7A8738  1390
102  3A478738368738338038  800
103  30813820572318E12311  701
104  0000EB1AFE303B1DFE3A  960
105  3019293818E5C1293813  732
106  29381009380D0600D630  459
107  4F0930051318DEEBC9CF  1057
108  273E0FFD7747010000ED  797
109  4320FFED4322FFED4324  1287
110  FF213DFF2234FF2145FF  1302
111  2237FF214DFF223AFFAF  1231
112  3236FF3239FF323CFF3E  1148
113  BEED47ED5EC9F3F5C5D5  1928
114  E5DDE508F5D9C5D5E5CD  1993
115  9FFBE1D1C1D9F108DDE1  1949
116  E1D1C1F1FBFFC9FDCB47  2102
117  46C83E01322DFF210AFF  981
118  3A2DFF4704FD7E471F10  930
119  FDD2E1FCE5211EFFCDE9  1925
120  FC7E23B62820462B4E0B  882
121  712370E1C3E1FC21EAFE  1678
122  3A2DFF8706004F09C9CD  993
123  D1FB3600233600CDF7FC  1307
124  EBCDF2FC7E123600C318  1351
125  FDCDD0FBE14E2346237E  1499
126  23E53229FFC5E1CD0CFD  1502
127  E52112FF3A2DFF06004F  978
128  093A3FBF77E13A3FBFB7  1160
129  20173A2DFF473EFE0710  823
130  FDFDA647FD7747E5CDDD  1841
131  FBE1C3CAFCFE49CA31FD  1956
132  FE4FCAC0FDFE56CACFFD  1982
133  FE57CAE1FDFE55CAECFD  2051
134  FE58CAF6FDFE44CA07FE  1628
135  FE28CA38FEFE29CA71FE  1673
136  FE3ECA9AFEFE48CAA4FE  1872
137  FE4DCA1DFEFE26CAB0FE  1740
138  FDCB477E208957E5CDFC  1595
139  FC46E17ACB7F280104D6  1258
140  618716005FE521D4FE19  1102
141  5E2356788728077BCB3A  949
142  1F10F85F7AE6F0280311  1045
143  FF0FCDD1F8732372CDF7  1651
144  FCEBCDF2FC1A77CD18FD  1813
145  CDE6FC5E2356211EFFCD  1425
146  E9FC732372E1E5C1E1E5  1850
147  2828702B71E13A2DFF3C  997
148  3220FFFE04C2ACFBC923  1461
149  232318EE2117FF3A2DFF  1001
150  8706004F09C921F3FE18  984
151  082154FF180321F9FE06  949
152  003A2DFF4F09C9010200  650
153  1803010100113FBF3A29  399
154  FFC301BFE521ECFE1EBF  1615
155  0EFDAF06FFED794356ED  1451
156  51233CFE0E20F2E1C93A  1202
157  2DFFFE03280428C3CAFC  1293
158  3A13FFFE4920F53A14FF  1269
159  FE4920EEED4B0AFF03ED  1414
160  432EFFED430AFFED4B0D  1262
161  FF03ED4330FFED430DFF  1437
162  FDCB478E3A2DFF2232FF  1414
163  CD74FDC3CAFC010000ED  1461
164  43ECFEED43EEFEED43F0  1897
165  FEED43F7FE7832F9FE3E  1794
166  F832F3FE3E0F32F4FE32  1470
167  F5FE32F6FE3255FF3256  1575
168  FF3257FF3E0532FAFE32  1318
169  FBFE32FCFE0E19ED4319  1429
170  FFED4318FFED431DFFC3  1624
171  18FDCD0CFDE5CDFCFC3A  1743
172  3FBF77E1C303FCCD0CFD  1518
173  E5CDF7FC3A3FBF77E1CD  1794
174  18FDC303FCCD0CFD3A3F  1318
175  BF32F9FE18EFE5CDF7FC  1940
176  3E1077E118E5CD07FD3A  1198
177  3FBF5F3A40BF57ED53F7  1316
178  FE18D4CD07FD3A3FBF5F  1362
179  3A40BF57E5CDE6FC7323  1466
180  72E1C303FCCD0CFD3A3F  1380
181  BF32F3FE18832131FF3A  1336
182  2DFF47878006004F095E  822
183  2356237EC9E5CD28FEFE  1465
184  04282C3C772BE5C1E1E8  1192
185  73237223EBE5C5E17228  1342
186  73E1C303FCC13A2DFF87  1476
187  06004F212CFF095E2356  641
188  EB2260EAC303FCCF1FE5  1516
189  CD28FEB728E13D77181A  1180
190  47181A4F2B722B73E1C5  940
191  2B113FBFEB363E010100  667
192  3A29FFCD01BFE1C303FC  1426
193  E52B113FBFEB362918E9  1130
194  FDCB47FEE5CD74FDE1C3  2004
195  03FCFDCB477EC2CAFCE5  1785
196  CDF7FCEBCDF2FC1A77CD  1988
197  E6FC5E2356211EFFCDE9  1453
198  FC732372E1C3CAFCF634  1688
199  FD312F2F892C092AAD27  840
200  7325592350217E1F5910  773
201  0E1C00000000000000F8  290
202  0F0F0F00000000000000  45
203  001ABF00001100001300  253
204  00140000110000130000  56
205  14000000000000000000  20
```

LISTADO DEMOSTRACIÓN

```
10 REM Programa Demostracion
   Antonio Bermudez. Granada
           1991
20 CLEAR 48894: IF PEEK 63258<
>33 THEN LOAD ""CODE 63258.2041
30 RANDOMIZE USR 63258
40 LET A$-"04N1d05EDDaa04dFd05
EDaaa04dF03g05C♦a♦aff03g05d03g05
C♦afff03g05f03♦a05♦aaaff03♦a♦A♦a
♦A♦A♦A♦A♦A♦a♦AaA♦A♦A05cc03a05d03
a05efggg03a05a04d05EDDaa04dFd05E
Daaa04dF03g05C♦a♦aff03g05d03g05C
♦afff03g05f03♦a05♦aaaff03♦a♦A♦a♦
A♦A♦A♦A♦A♦a♦AaA♦A♦A05cc03a05d03d
05efggg03a05a04d&a&&&ggdgffffdd0
3gDD&&&g&g&&&a&D&♦aA♦A♦A♦A♦A♦aG♦
aGD&F&♦a&a&&&G&a&a&&&E&a&D&DEF&D
A&&)"
50 RANDOMIZE USR 63357: PLAY A
$
60 RANDOMIZE USR 64329
70 CLS : PRINT PAPER 2; INK 7;
TAB 7;"MUSICA SIMULTANEA".
80 FOR N-3 TO 17
90 PRINT AT N,0,,"Este texto s
e imprime a la vez que se emite
la musica que estasoyendo."
100 PAUSE 70: NEXT N
```

La utilidad que presentamos en este número no es tan de propósito general como las publicadas en números anteriores, pues se encuentra fuertemente orientada hacia la programación, en particular hacia un punto no demasiado conocido del Plus 3 : la posibilidad de crear un disco que contenga en su primer sector un programa que tome el control del ordenador.

CREADOR DE SECTORES DE AUTOARRANQUE

Al encenderlo por primera vez o tras pulsar el botón de reset, el Plus3 nos ofrece su ya famoso menú de presentación con cuatro opciones.

La primera de ellas, que es a su vez la seleccionada por defecto pues se encuentra marcada por la barra azul, lleva el título de Cargador y basta con pulsar Intro sobre ella para cargar la mayor parte de los programas comerciales.

Si en la unidad interna hay un disco formateado que contenga un programa basic llamado DISK, el ordenador lo cargará y ejecutará automáticamente del mismo modo que si hubiéramos tecleado: LOAD "DISK" desde el editor de +3 Basic.

En caso contrario aparece un mensaje en la parte inferior de la pantalla indicando que el ordenador se dispone a cargar el primer programa que encuentre en el cassette, de forma que la opción Cargador utilizada, cuando no hay ningún disco válido en la unidad, permite cargar un juego en cinta.

La primera acción que realiza el Plus 3 al seleccionarse la opción Cargador, es intentar cargar un sector de autoarranque.

Sin embargo esta no es la historia completa. La primera acción que realiza el ordenador al seleccionarse la opción Cargador consiste en intentar cargar un sector de autoarranque. Para ello comprueba si el disco presente en la unidad es de formato Spectrum o sistema (los únicos formatos que disponen de pistas reservadas, una y dos respectivamente) y en caso afirmativo

LISTADO 1

```
  10 CLEAR 24999: LOAD ""CODE 25
000: RANDOMIZE USR 25768
  20 RANDOMIZE USR 25000
```

AUT. BIN

```
  1   0000000000000000001818  48
  2   1818180018006C6C6C00  420
  3   000000006C6CFE6CFE6C  940
  4   6C00183E583C1A7C1800  516
  5   00C6CC183066C600386C  938
  6   3876DCCC760018183000  812
  7   000000000C1830303018  204
  8   0C0030180C0C0C183000  192
  9   00663CFF3C6600000018  603
 10   187E1818000000000000  198
 11   00181830000000007C0000  220
 12   00000000000000181800  48
 13   060C183060C000007CC6  828
 14   CE06E6C67C0018381818  1100
 15   18187E003C66063C6066  600
 16   7E003C46061C06663C00  458
 17   183858986FE183C007E62  882
 18   603C06663C003C66607C  706
 19   66663C007E46060C1818  526
 20   18003C66663C66663C00  612
 21   3C66663E06663C000000  494
 22   18180018180000001818  144
 23   0018183000C183060301 8  348
 24   0C0000007E00007E0000  264
 25   6030180C183060003C66  510
 26   060C180018007CC6DEDE  832
 27   DEC07C00183C66667E66  1054
 28   6600FC66667C6666FC00  1138
 29   3C66C0C0C0663C00F86C  1256
 30   666666CF800FE626878  1238
 31   6862FE00FE6268786860  1232
```

```
 32   F0003C66C0C0CEC67E00  1316
 33   6666667E666666007E18  888
 34   1818181 87E001E0C0C0C  288
 35   CCCC7800E6666C786C66  1298
 36   E600F0606060626 6FE00  1212
 37   C6EEFEFED6C6C600C6E6  1982
 38   F6DECEC6C600386CC6C6  1630
 39   C66C3800FC66667C6060  1130
 40   F000386CC6C6DACC7600  1340
 41   FC66667C6C66E2003C66  1178
 42   603C06663C007E5A1818  588
 43   18183C00666666666666  720
 44   3C0066666666663C1800  654
 45   C6C6C6D6FEEEC600C66C  1804
 46   38386CC6C60066663C  982
 47   18183C00FEC68C183266  876
 48   FE001800181818181800  398
 49   0C183018181 83C001800  248
 50   183060663C00183C7E18  564
 51   18181800000000000000  72
 52   00FFE09094EE84848300  1404
 53   0000780C7CCC7600E0E0  1026
 54   7C66666668C0000003C66  780
 55   60663C001C0C7CCCCCCC  1034
 56   76000000003C667E603C00  562
 57   1C363078303078000000  466
 58   3E66663E067CE0606C76  1004
 59   6666E600180038181818  586
 60   3C0002000E060666663C  352
 61   E060666C786CE6003818  1060
 62   181818183C0000006CFE  518
 63   D6D6C60000000D866666  1148
 64   6600000003C6666663C00  528
 65   0000DC66667C60F00000  884
 66   76CCCC7C0C1E0000D86C  1016
 67   6060F00000003C603C06  654
 68   7C0030307C3030361C00  522
 69   000066666663E000000  470
 70   6666663C180000000C6D6  802
 71   D6FE6C000000C66C386C  1046
 72   C6000000666666 3E067C  696
 73   00007E4C18307E000C18  436
 74   3C6666663C000C183C66  624
 75   7E603C000C1866666666  726
 76   3E000C18780C7CCC7600  676
```

```
 77   324C00DC666666600C378  967
 78   67000000000000000000  103
 80   0000000002A2E2AFF4155  535
 81   544F52554E202E42494E  703
 82   FFF33E0F328D5C32485C  1072
 83   3A5C5B01FD7FCBA7F607  1245
 84   325C5BED793A675B01FD  1097
 85   1FCB97326 75BED79FBC9  1439
 86   F33A5C5B01FD7FCBE732  1349
 87   5C5BED793A675B01FD1F  1078
 88   CB97326758ED79FBC9ED  1645
 89   43AD64E34E23462 3E3ED  1249
 90   433865F501FD7F3E07F3  1162
 91   325C5BED79FBF1ED4BAD  1568
 92   64CD0000F5C501FD7F3E  1190
 93   16F3325C5BED79FBC1F1  1541
 94   C9F33E07328D5C32485C  1010
 95   3A5C5B01FD7FE6F8CBE7  1534
 96   325C5BED793A675B01FD  1097
 97   1FCBD7326758ED79E1ED  1513
 98   7BAF64E9CDD364FDCB01  1604
 99   AE22EAF6ED53ECF6210D  1536
100   ECCBCECBA62B3600EBAF  1521
101   CD8118C3030706 00D469  934
102   014D6A02CF6A03F06A04  852
103   176B05B36707 4175746F  833
104   72756E20FF4361726761  1106
105   F253616C7661F24C6565  1265
106   F24573637269626 9F245  1250
107   6A6563757461F2426173  1156
108   69E3A006004FE5D5CD2B  1267
109   2DCDE32DD1E1C9CD6E0D  1485
110   CD2A671007437 26561 64  852
111   6F7220646520736563 74  921
112   6F726573206465206175  920
113   746F6361726761284329  885
114   20506564726F204A6F73  870
115   7C20526F64725C677565  976
116   7A2031393931FF3E02C3  880
117   0116F5CD1567CDFA64F1  1393
118   FE0A3002C625D6142172  930
119   28280847CB7E2328FB10  830
120   F9116A6B012000EDB0CD  1130
121   4865216A6B7ECB7F2004  914
122   D72318F7CBBFD7CD2A67  1480
```

lee el primer sector de la primera pista. A continuación realiza una suma de comprobación de los 512 bytes del sector y, si dicha suma es igual a 3, se prepara a ceder el control completamente al programa contenido en él.

Para ello el Plus3 reorganiza su memoria abandonando su disposición habitual de una página de Rom y tres de Ram, permitiendo que todo su espacio de direcciones se encuentre ocupado por memoria Ram. A continuación traslada el sector a la dirección FE00h (65024), coloca la pila de la máquina en la misma dirección y salta a la dirección FE10H(65040 en decimal), ocupada por la página 3 de Ram.

A partir de aquí el control de la máquina queda en manos del programa contenido en dicho sector. Este proceso puede realizarse en cualquier momento, no únicamente al seleccionar la opción cargador del menú inicial, tecleando desde el editor de +3basic el comando LOAD "*".

Este programa permite cargar tanto ficheros binarios creados con un ensamblador, como sectores de autocarga de otros discos

La rutina de +3Dos encargada de todo este proceso se encuentra en la dirección 298 y recibe el nombre de DOS CARGAR. No necesita parámetros de entrada y en caso de éxito no retorna, ya que cede el control al sector de autoarranque . Si la rutina retorna al programa que la llamó, podemos tener la total certeza de que fracasó, bien porque no había ningún disco en la unidad, o porque el primer sector del disco no respondía a las exigencias antes mencionadas.

Los 16 primeros bytes del disco contienen una tabla de parámetros cuya explicación completa viene perfectamente documentada en el manual.

A nosotros nos interesa especialmente el último de dichos bytes, pues puede ser alterado por el programador para conseguir que la suma de los 512 bytes del sector sea 3, requisito imprescindible para que el ordenador pueda cederle el control.

EL PROGRAMA

El programa que acompaña a este artículo, que consta de 2498 bytes que se cargan en la dirección 25000 y se ejecutan en la dirección 25768, tiene como objetivo facilitar al programador la creación de este tipo de sectores. Para ello permite tanto cargar ficheros binarios creados con un ensamblador, como cargar los sectores de autocarga de otros discos para a continuación salvar los que deseamos grabar en el sector de autoarranque.

Al ponerse en marcha, el programa persenta un menú de seis opciones que pasamos a explicar una a una:

-CARGAR: Permite cargar desde disco un fichero binario que contenga el programa que deseamos grabar en el sector de autoarranque. Dicho fichero habrá sido creado habitualmente por un ensamblador a partir de un código fuente y no debe superar la longitud de un sector, es decir,

123	10040D0D50554C534120	467
124	554E41205445434C41FF	876
125	0604CD17650C01CD6867	764
126	C39867CD1567CD2A6744	1197
127	49524543544F52494F20	720
128	564143494FFF18C3CD15	1070
129	67CD2A67464943484552	886
130	4F204E4F2042494E4152	664
131	494FFF18A8CD1567CD2A	1175
132	674649434845524F2044	715
133	454D4153494144F2047	682
134	52414E4445FF1887CD15	1002
135	67CD2A67464F524D4154	910
136	4F20494E434F52524543	708
137	544FFFC36966CD1567CD	1354
138	2A674D454D4F52494120	699
139	564143494 1FFC369663E	1075
140	02CD0116CD2A67161300	621
141	1003455252 4F523AFFC9	927
142	22AB64E17EFEFF232803	1243
143	D718F7E52AAB64C93A48	1359
144	5C0F0F0FE607D3FECD68	1151
145	0D3E02C30116 2AEAF622	851
146	B4642AECF622B664C92A	1363
147	B46422EAF62AB66422EC	1388
148	F6C9FDCB01AEF876FDCB	1903
149	016E28F93A085CC9ED73	1111
150	AF64AFCD17654E012288	1076
151	64CD17654E6721A86022	941
152	365CAF32B364FDCB30DE	1376
153	ED78AF643E0F32485C32	976
154	8D5CCD3C67CDE7652196	1321
155	6511A965C37665CD4B65	1183
156	CD17655B673EFF2AB864	1166
157	CD17654E01C33C673AC0	1016
158	644704218A6B110D0019	508
159	10FD11C6640608CDE167	1131
160	1306037ECBBF12231310	636
161	F8C9218A6B118B68014C	1067
162	033600EDB00101401 18A	691
163	6B21C264CD17651E01D2	1004
164	3266783DCA8D663D32BF	1080
165	643E41CD17652101D232	850
166	66228164219768 22CD68	1047
167	CDC168AF32C06432C164	1362
168	CD2A6716100011061001	428
169	20455350414349 4F204C	656
170	4942524552 0454E20454C	646
171	20444953434F3AFFED4B	1027
172	B164CDDC65CD2A674B06	1234
173	FFCD0869CD2A67100511	961
174	01FFCD6867FE20C8FE0D	1421
175	C8FE0838F3FE0C30EF21	1347
176	C0644621C16470D60820	1054
177	01353D2001343D200234	347
178	343D200235357EA7FA61	893
179	683ABF64BE388E3AC064	1239
180	AEE6207E32C06428B2C8	1325
181	6F21976B2803213 76D22	676
182	CD68CDC16818A0CD2A67	1345
183	16000011051001FF2197	500
184	6B06207EA72882D3E20D7	832
185	C506087ED72310FB3E2E	962
186	D706037ECBBFD72310F9	1259
187	3E09BE3E20D410004E23	696
188	46CDDC653E48D723C110	1192
189	D0C93E06D710FBC9CD23	1400
190	693AC064E61F3C21F057	1136
191	111000193D20FC010D10	433
192	712310FCC92100581101	756
193	5801FF013629EDB0C901	1055
194	030E2107093E07CDAC69	617
195	3E0A32BE64CD98693ABE	1122
196	6406004F21005909CBFE	773
197	22BC64CD6867FE0D2838	1097
198	FE082824FE092810FE20	943
199	38ED5F3ABE6406004F21	854
200	BC64097321BE647EFE15	1136
201	28C734FE1120C23418BF	1055
202	218E647EFE0A28B735FE	1243
203	1320B23518AF2ABC64C5	1014
204	BEC9CD2A67160080AFF21	1069
205	C664060C7ECBBFD72310	1102
206	F9C9E5F53E11D7F1D73E	1735
207	10D73E09D7C5E5CDCC69	1457
208	3E20D710F8E12CC10D20	1083
209	F0E1242C3E16D770D77C	1308
210	D7C9CD4B65CD3C67CDEA	1604
211	67CDC86721C664110200	961
212	010104CD17650601D232	602
213	6621D76E118000010004	610
214	CD17651201D232663AE6	998
215	6EFE03C2A6662100 02ED	1101
216	5BE76EA7ED52DAC16621	1464
217	576F010004CD17651201	551
218	D232660604CD17650901	711
219	CD2A6716130001000311 00	427
220	4341524741204 34F5252	692
221	45435441FF3EFF32B364	1186
222	C36966CD4B65CD3C67CD	1356
223	286BCDEA67CD316921C6	1279
224	641103010102 04CD1765	457
225	0601D23266CD1765AD6A	977
226	21576F11000201 0004CD	460
227	17651501D232660604CD	723
228	17650901D23266CD2A67	846
229	16130001000311004752 41	295
230	424143494F4E20434F52	688
231	52454354 41FFC3696606	1030
232	04CD0F01DD3600003DD36	778
233	0100DD360202DD360300	558
234	DD3604FEDD360500DD36	1088
235	0600C9CD4B65CD3C67CD	1161
236	306B21576F1100000100	404
237	00DD2ABA64CD17656301	976
238	D23266C32C6ACD4B65CD	1293
239	3C67CD286BCD306BCD4E	1158
240	6B21576F110000010000	356
241	DD2ABA64CD1765660 1D2	1191
242	3266C36D6ACD4B65CD3C	1240
243	67CD306BCD17652A01C3	1030
244	32663AB364A7CAFE66C9	1415
245	3E41CD17655101D23266	900
246	DD22BA640E00CD176575	1001
247	01D23266FE02D2E266C9	1358
248	21576F010002AF32666F	672
249	5F7B865F23087 8B120F7	1069
250	7B2FC60432666FC90000	836

DUMP: 40.000
N.° DE BYTES: 2.498



512 Kbytes. Para seleccionar el fichero deseado, el programa nos presenta el catálogo del drive A y podemos mover la barra oscura hasta localizar el fichero que nos interesa y pulsar SPACE o INTRO para confirmar la selección.

-SALVAR: Es la opción complementaria de la anterior y se encarga de crear un fichero binario con los contenidos de la memoria. Esta opción fracasa si no se ha realizado una operación previa de lectura (tanto procedente de un fichero binario, opción 1, como del sector de autoarranque de otro disco, opción 3) y presenta una ventana en pantalla para teclear el nombre que deseamos dar al fichero resultante.

-LEER: Esta opción se encarga de leer no un fichero binario, sino el sector de autoarranque de otro disco, lo que nos permite leer dicho sector de discos comerciales y luego manipularlo a nuestro gusto. El programa comprueba que el disco fuente sea de formato correcto pero no detecta la validez de la suma de comprobación.

-ESCRIBIR: Esta opción es sin duda el nucleo del programa y se encarga por fin de escribir un programa cargado con anterioridad en el primer sector de la primera pista del disco destino. Para ello realiza todas las comprobaciones necesarias referentes al formato del disco introducido en el drive A y, tras ajustar la suma de comprobación, escribe en él el sector deseado.

Si se produce un retorno significará que la operación ha fracasado y se presentará el mensaje de error correspondiente.

-EJECUTAR: Esta opción simula el comando LOAD "*" del Basic y nos permite ejecutar el sector que acabamos de escribir en el disco. Debemos emplearla con precaución ya que si el sector ha sido creado correctamente (que es lo que todos esperamos) el ordenador le cederá el control y no podremos retornar al programa. Si se produce un retorno significará que la operación ha fracasado.

-BASIC: Pemite retornar al sistema operativo sin destruir el programa, el cual será de nuevo accesible mediante RANDOMIZE USR 25768.

Como complemento del programa hemos incluido una pequeña demostración de únicamente 130 bytes de longitud que puede ser cargada desde el programa y luego grabada en un disco de formato Spectrum o Sistema. Al ejecutar dicha rutina, bien desde el propio programa o haciendo uso de la opción cargador, aparece un texto en el centro de la pantalla y un rápido efecto de color .No se trata en absoluto de una rutina útil, pero la hemos diseñado para que los lectores interesados estudien su código fuente para comprender el estado de la memoria al acceder a ella de cara a la creación de sus propios programas.

PEDRO J. RODRIGUEZ.

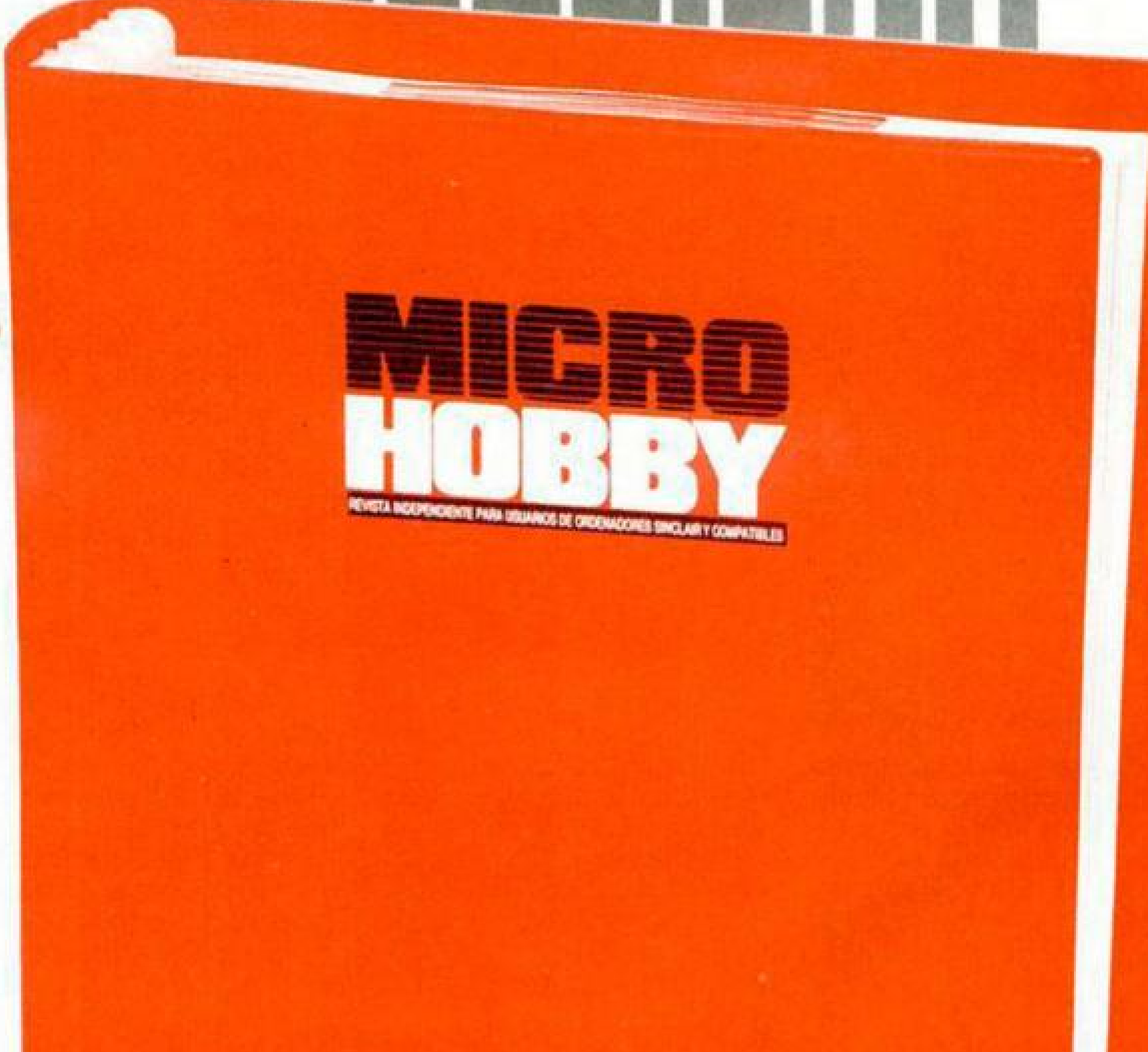
DEMO

1	00002809020103022A52	181
2	000000000000F33A5C5B	484
3	E6F8F603CBE701FD7FED	1779
4	79325C5B3A675BE6F8F6	1330
5	0401FD1FED7932675B3E	953
6	0732485C328D5CAFD3FE	1144
7	CD6B0D3E02CD0116CD77	941
8	FE160A0A204D4943524F	706
9	484F42425920FF3E0132	772
10	815CD3FE070707210058	828
11	11015801FF0277EDB03A	954
12	815C3CFE0820E418E0E1	1276
13	7E23FEFF2803D718F7E9	1432
14	00000000000000000000	0

DUMP: 40.000
N.° DE BYTES: 130

¡COLECCIONA MICROHOBBY!

950 ptas.



Para solicitar tus tapas, llámanos al tel. (91) 734 65 00



No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo sistema de fijación que permite además extraer cada revista cuantas veces sea necesario.

CONSULTORIO

CURSO DE CÓDIGO MÁQUINA

Me gustaría saber si se volverá a editar el cursillo de código máquina. Si no fuese así. ¿Cómo podría conseguirlo? y ¿Cuál sería su precio?

Luis Sanz MOSQUERA-Coruña

■ *De momento no está prevista la publicación del curso de código máquina, así que la única posibilidad de conseguirlo es pidiendo las revistas en las que apareció publicado a nuestro servicio de números atrasados.*

EL CASSETTE DEL SPECTRUM +2A

Tengo un Zx Spectrum +2, y el cassette que trae incorporado me funciona mal. No me carga ningún juego de ERBE, tan solo me cargan algunos de los que dais en la revista Microhobby, y para eso me paso horas delante del ordenador. ¿Qué puedo hacer?

Angel VILLA-Coruña

■ *Lo mejor que puedes hacer para eliminar los problemas de una vez es cargar y grabar desde una cassette externo. La forma de realizar las salidas se publicó en el número 160 de microhobby.*

Pero si tus conocimientos no dan para tanto, la única solución que te queda es modificar el azimut del cassette, lo cual se consigue girando ligeramente un pequeño tornillo que se encuentra en la cabeza lectora. Para ello pulsa play y gira el tornillo hasta que el sonido se oiga lo más agudo posible.

DE CINTA A DISCO

Tengo un Spectrum +3 con magnetofón. He pasado un juego desprotegido de cinta a disco. Cargo los bloques pero luego, al empezar el juego, en el menú aparece un ruido y no puedo empezar, ¿cómo puedo hacer para que funcione? He pasado el juego sin transfer.

Santiago LÓPEZ-Vizcaya

■ *Para pasar un juego de cinta a disco debemos ser muy cuidadosos, pues el más mínimo fallo hace que el juego dé problemas a la hora de ejecutarlo. Debemos verificar varias veces que estamos grabando la totalidad de los bytes y que los colocamos en el sitio correcto. Recordad que si queremos grabar desde la dirección 30000 hasta la 31234 debemos colocar como comienzo 30000 y como longitud 1235.*

También debemos asegurarnos que la dirección de inicio es la correcta, muchas veces, si el juego ha sido desprotegido, tiene restos de la protección que nos pueden llegar a confundir. Por último debemos asegurarnos que la memoria que utiliza el juego no es empleada por las rutinas de carga de disco. Revisa todo esto y recuerda que si haces todo bien el juego debe funcionar.

DESENSAMBLADOR

Tengo el desensamblador que se publicó en el número 175. ¿Sabríais qué es lo que tengo que hacer para que funcione? ¿Podrían publicar en la sección «Utilidades» el programa ensamblador? ¿Me podrían decir para qué mes?

Julio SÁNCHEZ-Sevilla

■ *El funcionamiento del desensamblador que nos comentas, es de lo más fácil que te puedas imaginar. Nada más ejecutarlo nos pregunta si queremos cargar el bloque de código máquina. Si lo tenemos en memoria responderemos que no, pero si lo queremos cargar ponemos que sí y luego le damos la dirección de carga y el nombre del bloque. Una vez que lo tenemos cargado en memoria, nos pregunta la dirección de inicio desde la cual empezará a desensamblar pantalla por pantalla. Y eso es todo, otra cosa es que luego sepamos interpretar el lenguaje ensamblador, pero es otra historia.*

En cuanto a un programa ensamblador, estamos estudiando la posibilidad, pero no te podemos adelantar el mes en el que lo publicaremos.

NÚMEROS ATRASADOS

Cuando se compran números atrasados. ¿Incluyen el cassette correspondiente? ¿Porqué valen más algunos números?

Roberto ANTA-Orense

■ *Los números atrasados son iguales a los que compras en los kioscos, por lo tanto incluyen las mismas cosas que si lo hubieras comprado en el día de su publicación. En cuanto a la diferencia de precio, la razón es que se trata de números especiales que tienen o más páginas o doble cinta o alguna característica especial.*

SALIDA CINTA/SONIDO

La salida de cinta/sonido del +2A ¿Es estéreo o mono? Si es estéreo. ¿Cómo podría hacer un programa estereo?

Hay cargadores que no se me ejecutan bien de la sección de TOKES y POKES, y yo los copio igual. ¿Mi ordenador está estropeado o son los cargadores los que están mal creados?

David IBÁÑEZ-Valencia

■ *La salida que se denomina cinta/sonido, no es que sea estéreo, es que es del tipo de las utilizadas para estéreo. La diferencia está en que en las conexiones estéreo, la clavija tiene tres conexiones que son: masa, canal derecho y canal izquierdo; mientras que en el Spectrum las tres conexiones son: masa, salida de sonido y entrada de sonido. Si queremos conseguir una salida estéreo, tendremos que cambiar el chip de sonido, cosa nada fácil de realizar.*

Los cargadores que se publican en la revista son comprobados con el juego original y con la versión que disponemos del mismo, lo que no podemos asegurar es que sigan funcionando con otra versión del juego o si no se trata del juego original. De todas formas dinos cuál no te funciona y lo comprobaremos de nuevo.

CONÉCTATE AL EUROCONECTOR

Me dirijo a vosotros para que me resolváis un problema que tengo con el montaje de hardware que viene en el número 202 de su revista, titulado «CONECTATE AL EUROCONECTOR». He hecho el mismo montaje que publicásteis pero sólamente consigo que la pantalla del televisor salga en blanco y negro y bastante turbia.

He realizado las mismas conexiones y conectáis la patilla 4 de sincronización compuesta, con la patilla 20 del euroconector que es entrada de video. ¿Puede ser esa la causa del fallo del montaje?

Pedro VALVERDE-Córdoba

■ *Cuando el televisor conmuta hacia la entrada de RGB mediante una tensión positiva en la entrada 16, la sincronización la sigue cogiendo de la entrada 20, por lo que las conexiones están correctas.*

El problema puede venir porque el televisor no disponga de las entradas de RGB en el euroconector o por que no conmute esta entrada mediante la patilla 16, lo que a veces ocurre en algunos modelos de televisores.

La primera solución consiste en mirar el cableado del euroconector en el manual y averiguar si la entrada de RGB está conectada y cómo se conmuta hacia ella. Si, como parece ser norma entre algunos fabricantes, en el manual sólo aparece una idea somera del funcionamiento del televisor, tendremos que recurrir al método experimental.

Una buena prueba será conectar y desconectar la patilla 16 para ver si se nota la conmutación en pantalla, si no se nota nada, lo más seguro es que el televisor no tenga entrada de RGB y el montaje no se pueda realizar.

AVENTURAS CONVERSACIONALES

Nos estamos introduciendo en el mundo de las aventuras conversacionales: ¿Dónde puedo conseguir un Parser? ¿He de tener conocimientos para usarlo? Si hago una aventura, ¿dónde la tengo que enviar para el concurso?

Golden ALPE-Barcelona

■ *El Parser lo puedes conseguir en alguna tienda importante que venda software para el Spectrum, pero la manera más directa es solicitándolo directamente a Aventuras AD, cuya dirección encontrarás en sus juegos o en alguna página de publicidad.*

En cuanto a los conocimientos, te aseguramos que es mucho más difícil construir un buen guión para la aventura, que luego plasmarlo en el ordenador. Con un poco de esfuerzo, en seguida se llega a dominar el Parser, pues éste está pensado para ser utilizado por personas con mínimos conocimientos de informática.

Una vez que tengas hecha la aventura, la puedes mandar a cualquier compañía de software, pero el concurso de aventuras de nuestra revista ya ha finalizado. Es posible que en un futuro organicemos otro.

LOGOTIPO DE TV

¿Se puede con el programa de diseño gráfico de Microhobby, crear un dibujo que haga lo mismo que el logotipo que vemos en la parte de los televisores en los canales de t.v.? ¿Para que sirven las teclas del +2 «VIDEO NORM» y «VIDEO INV»? ¿Saldrá algún juego de «TWIN PEAKS»? Yo tengo uno basado en esa película, creado por mí y que ya os lo mandaré.

Cristian GONZÁLEZ-Madrid

■ *Imaginamos que quieres un logotipo para personalizar la pantalla de tu ordenador. La idea nos parece bastante interesante, ahora bien, una cosa es crearlo, que puedes hacerlo perfectamente con cualquier programa de dibujo, incluido el de Microhobby, y otra cosa es que aparezca en pantalla contínuamente.*

Para esto último, el basic no nos da la potencia suficiente, con lo que habrá que emplear el código máquina. No sé si recuerdas una rutina que mostraba en todo momento un reloj en pantalla, la rutina es muy parecida e incluso más simple pues la imagen es estática. No sabemos cómo andas de código máquina, pero desde aquí te animamos a que lo intentes. Suerte, y si te queda bien, no dejes de hacérnoslo llegar.

Pasamos a tu segunda cuestión. Y lo mejor para responderla es que veas por ti mismo la acción que realizan las dos teclas. Escribe el comando PRINT en pantalla, a continuación escribe comillas, ahora pulsa la tecla VIDEO INV, escribe un texto cualquiera y verás lo que ocurre. Ahora seguro que sabes para qué sirve: lo que hace es invertir el color del texto con el del fondo. Cuando te canses del texto invertido, pulsa VID NORM y el texto volverá a la normalidad. Seguro que no pensabas que fuera una cosa tan fácil.

De momento no hay un juego de TWIN PEAKS pero nadie garantiza que no lo valla a haber. Que nosotros sepamos, nadie está preparando nada al respecto.

Lo que sí te queremos comentar es que para comercializar un juego con ese nombre, debes conseguir los derechos, lo cual, a no ser que seas multimillonario, nos tememos que no podrás conseguir. Ahora bien, tu juego puede llevar un nombre parecido o simplemente estar basado en él. Mándanoslo, seguro que merece la pena verlo.

GUÍA MICROHOBBY DE SOFTWARE

Me gustaría saber si para los próximos Microhobby regalaréis la GUIA MICROHOBBY DE SOFTWARE en la que aparecen todos los programas para el Spectrum.

Alfonso de la HOZ-Vizcaya

■ *Desde luego una guía con todos los programa para Spectrum sería grande y laboriosa de realizar. Lo que si regaló Microhobby en su día fue una guia en la que aparecían todos los juegos que habían sido comentados en la revista, así como el número en el que aparecieron los pokes para el juego. De momento no está prevista una ampliación de está guia a corto plazo, pero se estudiará su publicación.*

ERROR EN EL EDITOR DE SONIDOS

Tengo el programa «LA ABADIA DEL CRIMEN» y creo que es uno de los mejores programas que hay. El problema es que mi ordenador es un +3 y que el juego está en cinta, por lo que cada vez que quiero jugar tengo que esperar media hora, eso si sale bien. ¿Cómo podría pasarlo a disco? Creo que no vale la pena comprar un transfer pues no lo utilizaría casi nunca.

¿Cómo puedo saber dónde está el fallo en un listado C/M? ¿Qué significan las letras y signos de las líneas 12 y 100 del listado basic del programa «Editor de sonidos» de la revista n. 200? ¿El programa vale para el +3? ¿Podría grabar los sonidos en disco?

José A. GONZÁLEZ-Guipúzcoa

■ *Para pasar un juego a disco debemos tener bastantes conocimientos de programación.*

Casi todo el truco de la cuestión se centra en el tipo de carga que utilice el programa. Si la carga es normal, es decir, si podemos parar con BREAK el primer programa, que será basic, y vemos un cargador simple, es to es, una o varias sentencias LOAD "" CODE que cargan el programa principal y que van seguidas de una función USR a una dirección de memoria, la cosa no es demasiado difícil.

Ahora bien, si no se dan estas circunstáncias, cosa bastante normal y más en un programa de 128K, la cosa se sale de madre y los conocimientos implican código máquina y manejo del +3DOS, cosa nada fácil por cierto.

Bueno, seamos optimistas y pensemos que todo está perfecto. En ese caso lo único que debemos hacer es cargar el código del programa en memoria y una vez que hemos averiguado su inicio y longitud, consultando su cabecera con el pertinente programa, lo grabamos en disco como si de datos normales se tratara, modificamos el cargador para que cargue desde el disco y ya está.

Como antes hemos advertido, estos programas son los menos. Sin embargo aún te queda una última esperanza, prueba con el programa Pasadisk que publicamos en la sección de Plus 3 en el número 195. Quizás sea la solución a todos tus problemas.

Mucho nos tememos que la única manera de revisar un listado es comprobarlo byte a byte. Sí, ya lo sabemos, eso es una pasada, un trabajo digno del más chino de los chinos, pero no se nos ocurre otro sistema. Procura no equivocarte al teclearlo.

Las líneas 12 y 100 del programa Editor de sonidos de la revista 200 están hechas para el dispositivo de almacenamiento masivo llamado Microdrive. Si lo que quieres es utilizar el disco, basta con que suprimas ««n»;1» y coloques el nombre del programa basic y del código maquina en las líneas 12 y 100 respectivamente.*

El programa no contempla la posibilidad de grabar y cargar sonidos desde el disco, con lo que tendrás que hacerlo desde la cinta.

LO QUE CUESTA EL ORDENADOR

¿Cuánta corriente eléctrica gasta el ordenador si se le enchufa con mucha frecuencia?

Jesús VILLAR-Jaén

■ *Aunque en cuestiones de dinero lo que para unos es mucho, para otros es poco, el consumo del ordenador es realmente pequeño. Tirando por lo alto podemos considerar que el ordenador*

consume unos 25 Watios a la hora; si tenemos enchufado el ordenador las 24 horas del día, habrá consumido unos 600 Watios. Como el kilowatio/hora está por las 12 pesetas, el ordenador todo el día conectado nos habrá costado unas 7.2 pesetas, que al mes serían unas 216 pesetas.

Baratito, ¿no?.

BASE DE DATOS

Me gustaría saber cómo hacer un diccionario, o sea, pedir una palabra y que el ordenador me dé su significado.

David REVUELTA-Cantrabria

■ *Lo que quieres hacer no es ni más ni menos que una base de datos. En el mercado hay bases de datos comerciales, las cuales te dan todo el soporte para poder hacer el diccionario, con tan solo ir metiendo las palabras.*

Ahora bien, si lo que quieres es hacerlo tú, lo mejor en basic es emplear matrices.

Definiendo una matriz bidimensional de tantos elementos como palabras quieras meter, el primer problema está resuelto. La desventaja que hay es que tienes limitado el número de palabras y la longitud de la definición.

Realmente los programas comerciales no emplean matrices, sino una estructura en memoria llamada registro, compuesto de campos.

Seguro que algunos conceptos se te escapan, pero nos es imposible en este espacio darte un explicación lo suficientemente profunda. Lo mejor es que recurras a alguno de los libro que hay sobre el tema. Si te decides verás que resulta bastante sencillo.

CINTAS VIEJAS

Tengo un Spectrum +2A y me gustaría saber por qué muchos juegos cargaban de nuevos y ahora ya no cargan.

Francisco SÁNCHEZ-Cantabria

■ *Al igual que todo, las cintas se van gastando y degradando con su uso continuado. Una buena medida para paliar el desgaste de las cintas es mantener el cabezal del cassette constantemente limpio. Para eso basta con que una vez al mes lo limpies con un algodón impregnado en alcohol. De esta forma retrasaremos el desgaste de las cintas.*

Desde luego la mejor forma de mantener una cinta en condiciones, es no utilizarla y guardarla protegida del polvo y la humedad. Os preguntaréis entonces, que comó jugáis. Pues es sencillo: sacar una copia del original; cuando se os estropee ésta, hacéis otra y todos contentos.

El problema es que algunos juegos vienen protegidos contra la copia incluso de cinta a cinta. En estos casos, y si no disponemos de un transfer, no tendremos más remedio que utilizar la original. Afortunadamente cada vez quedan menos cintas de este tipo.

DIBUJAR EN LA PARTE INFERIOR

Realicé cuatro pantallas para el concurso de Diseño Gráfico, y las realicé con un diseñador gráfico BASIC (hecho por mí mismo); pero no se hacer dibujos con plot y draw en las dos filas inferiores. ¿Pudo influir esto para la valoración de las pantallas? ¿Cómo podría dibujar en dichas filas? ¿Qué necesito para conectar un joystick a mi Inves 48k?

¿Qué tengo que hacer con una cinta que me vino confundida en un pedido de un número atrasado especial?

Sergio LLATA-Cantabria

■ *Para la valoración de las pantallas en el concurso gráfico se tienen en cuenta factores como originalidad o calidad del dibujo, pero no se tiene en cuenta si la imagen utiliza o no las dos últimas líneas.*

Las sentencias PLOT y DRAW no valen para las dos líneas inferiores, con lo que el único recurso es realizar rutinas en código máquina que trabajen en esta zona.

El Inves 48k dispone de entrada de joystick norma Atari, con lo que sólo tendrás que comprar un joystick de esta norma y conectarlo.

En cuanto a la cinta, mándanosla junto con una carta que explique lo ocurrido y subsanaremos el error.

UNIDADES EXTERNAS PARA EL +2

Me gustaría saber qué unidad de disco podría conectar a mi +2A. He estado buscando alguna unidad, pero en algunas tiendas especializadas me ha dicho que no las tienen, que no se fabrican. ¿Dónde las puedo encontrar?

David CIDONCHA-Madrid

■ *Amstrad fabricó realmente pocas unidades externas para el +2, por lo que resulta verdaramente difícil hacerse con una. Sentimos no darte mejores noticias.*

COPIADOR CINTA A CINTA

¿Son correctos estos datos de Microhobby n. 207 Plus 3 -Copiador Cinta- cinta?
DUMP 32768
N. BYTES 3892.

Al elegir opción DUMP del CUCM e introducir dirección 32768, en la pantalla sale «Espacio de trabajo» y acto seguido el menú del CUCM, con lo que le volcado no se realiza.

Juan BAUTISTA-Murcia

■ *La dirección correcta para realizar el DUMP es 40000. Asegúrate que el cargador basic carga el código en la dirección correcta que es 32768. En caso de no ser así, colócala detrás de la palabra CODE.*

PROGRAMA MÚSICA

En el número 196 de Microhobby, sección AULA SPECTRUM, el programa música, no funciona. Me da variable no definida en la línea 2920. Lo he repasado varias veces y no doy con el problema. Después de lo que me ha costado teclearlo quisiera que me echaran una mano.

Julio Alberto BEJAR

■ *Imaginamos que ya habrás repasado la línea 2920 unas cuantas veces. En está línea la única variable que hay es AUTORMAX, está se define en la línea 310, con lo que harás bien en repasar también esta línea. Si las dos líneas están bien, mira también la 120. Ya has tenido que ver el fallo, si no es así repasa la línea de datos 560.*

COMANDO PLAY EN EL SPECTRUM +

Señores de Microhobby. Me dirijo a ustedes para comentarles una duda que tengo hace mucho tiempo en los trucos de Microhobby, más concretamente en las páginas musicales. Cuando tecleo un programa musical, al final, en las últimas líneas aparece: 70 PLAY a$,b$, c$. Mi ordenador es un Sinclair Spectrum + y no tiene esa palabra. Les rogaría que me dijesen alguna palabra que pudiese realizar la misma función que el PLAY.

Anónimo

■ *Lo sentimos mucho, pero el Spectrum + no dispone de la capacidad del +2 o el +3 para la música. Esto se debe a que el chip que llevan el +2 y +3 es más potente que el que monta el Spectrum +. De ahí la razón de la sentencia PLAY en los +2 y +3, para sacar el máximo rendimiento a su chip.*

Algunos de los programas que se publican en «Minutos musicales» solo pueden ser ejecutados en el +2 y +3. Lo sentimos mucho.

CARGAS ANORMALES

Hay programas que cuando cargan, no lo hacen de manera habitual, sino en forma de flash de colores. ¿A qué es debido esto?

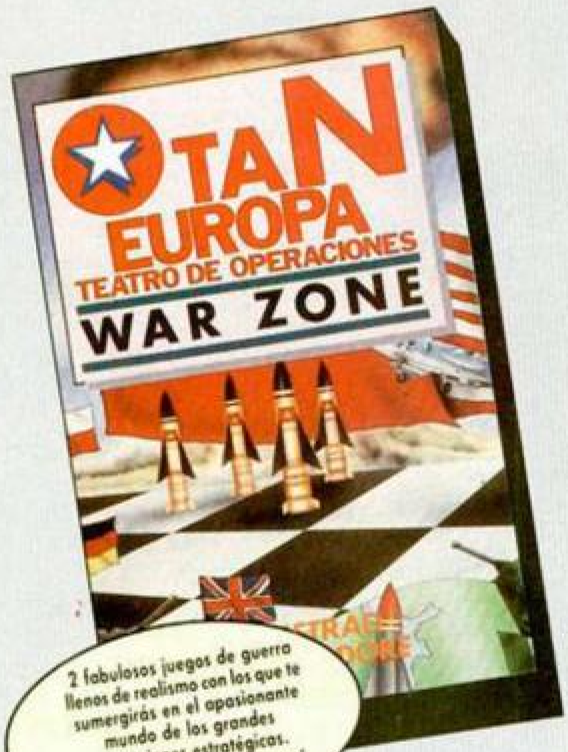
Antonio PÉREZ-Barcelona

■ *La razón está en que estos programas no utilizan la rutina normal de carga, sino que utilizan la suya propia. Está rutina ya no sigue las normas generales y puede hacer lo que su diseñador quiera en cuanto a los colores.*

Juegos & ESTRATEGIA

1 cinta por sólo 400 ptas.
3 cintas por sólo 1.100 ptas.
5 cintas por sólo 1.800 ptas.

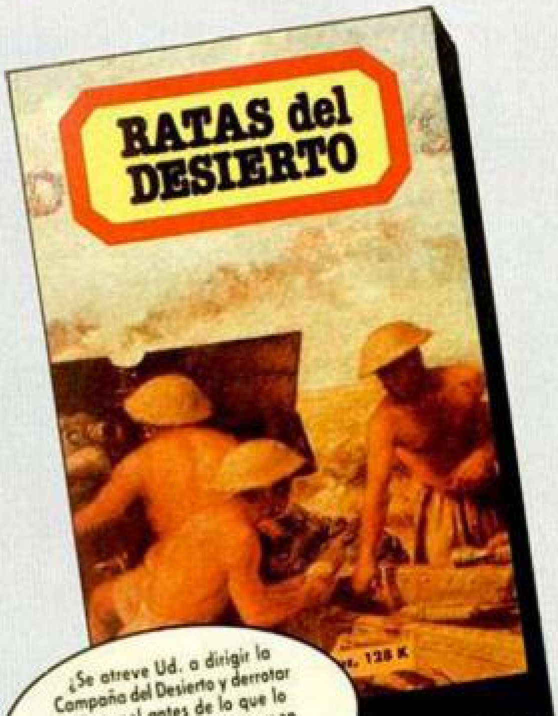
(Gastos de envío 225 ptas.)



2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de las grandes operaciones estratégicas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.

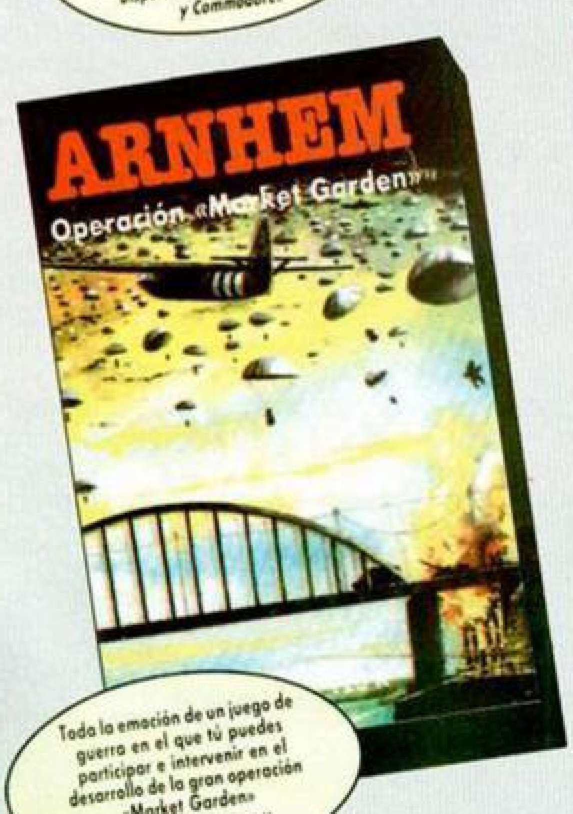


Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Lutwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas.
Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.

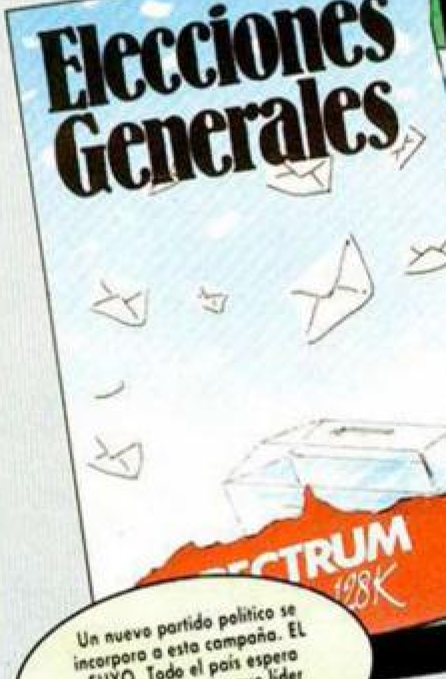


¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein?
Disponible: Spectrum y Amstrad.

¡5 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!



Toda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación «Market Garden».
Disponible: Spectrum y Amstrad.



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder ¿Ud. mismo?
Disponible: Spectrum.

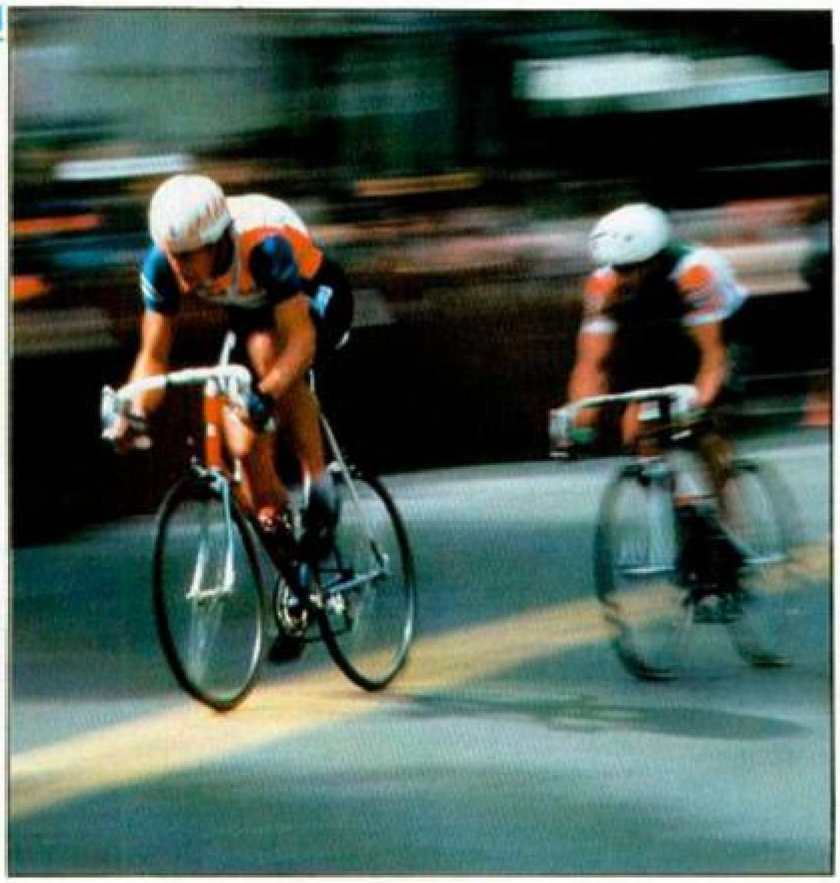
Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos n.º 232. 28100 Alcobendas (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio las cintas de JUEGOS Y ESTRATEGIA, que a continuación indico:
SPECTRUM: ☐ Arnhem; ☐ Ratas del desierto; ☐ Otan Alerta-War Zone; ☐ Elecciones Generales;
☐ Batalla de Inglaterra.
AMSTRAD: ☐ Arnhem; ☐ Ratas del desierto; ☐ Teatro de Europa-War Zone; ☐ Batalla de Inglaterra.
COMMODORE: ☐ Teatro de Europa; ☐ Batalla de Inglaterra.
Al precio de: 1 cinta a 400 ptas. 3 cintas a 1.100 ptas. 5 cintas a 1.800 ptas.
Nombre .... Fecha de nacimiento ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....
(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el Código Postal)
Formas de Pago
☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. n.º ....
☐ Contra reembolso (es válido sólo para España)
☐ Mediante tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ American Express ☐ Master Card
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
Gastos de envío 225 ptas.
Este cupón es sólo válido para España
Fecha y Firma

VERY IMPORTANT V.I.P. PROGRAM

TOUR 91

Aprendiendo de los errores, echándole gracia y animación, superando cualquier complejo, Topo deja caer el segundo programa de bicicletas de su historia, puede que con sopresa incluida.



Apasionados de la Vuelta a España, emocionados del Giro y fanáticos del Tour, Topo ha querido realizar una simulación perfecta que te situara en el paisaje original de la carrera, que comprendiera todas las etapas, que te hiciera dar pedales y que obligara a sentir un cansancio físico insoportable. Cuando el director de Topo no explicaba esto, hacía aspavientos con los brazos, y aunque no elevaba la voz porque era un proyecto secretísimo, alargaba cada palabra para que tanto a él, como al que en ese momento lo escuchaba, se le quedara grabada cada idea.

El ciclismo que ha publicado la casa española es lo menos parecido al ideal de su inspirador. Reduciendo la simulación a un bocado de buñuelo de viento, y reafirmando al arcade como materia prima, este juego de bicis rebasa con mucho a Perico Delgado, y, aunque no llegar a rozar el límite utópico que se había marcado el Sr. Nieto, el resultado ha sido un brillante y divertido programa que engancha desde el primer momento.

Se llame como se llame el juego, está muy claro que se han puesto los pies en la tierra. Topo ha respetado los cánones humanos sobre la competición ciclista y ha huido de paisajes frontales sobre un manillar que ocupa toda la pantalla, para ofrecernos a la postre un entretenido arcade de bicicletas en el que se han volcado técnicamente, sobre todo a nivel gráfico, pero al que han dejado para otro día originalidades propias de evolución.

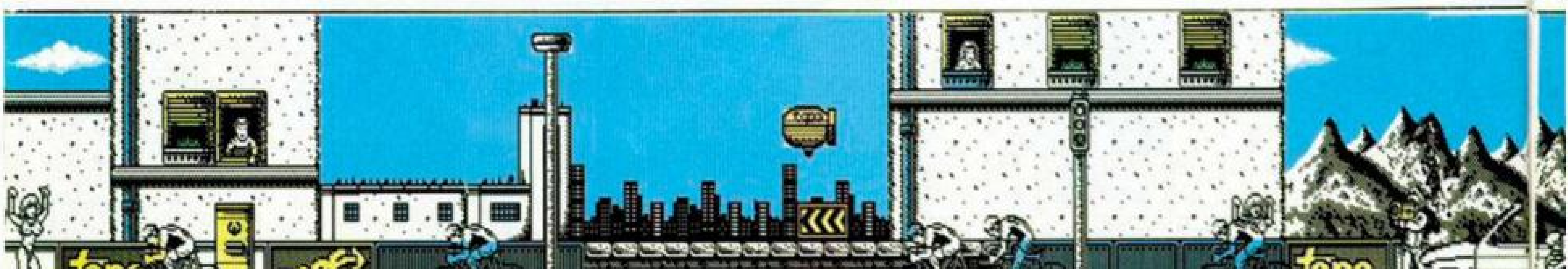
En absoluto. Como en el caso de otro programa español de moda, Megaphoenix, se han vuelto a recuperar viejos modales que vienen a recordarnos lo de siempre, pero que nos resultan francamente agradables a los sentidos.

PARA SPRINTERS, RODADORES Y ESCALADORES

Se ha reducido la vuelta a las cuatro experiencias reina de todo ciclista. La contrareloj, la escalada, la etapa del llano y la llegada a meta. Tan decisivos como selectivos, estos cuatro momentos resumen y recogen la idea de Topo a la hora de trazar su segundo Tour. Dos de ellos juegan a lo mismo que Perico. En la escalada y el llano las perspectivas son aéreas, el scroll es vertical y la prueba es facilona y entretenida.

La contrareloj rompe los esquemas de las otras dos pruebas. El ciclista es recogido a tamaño casi natural y la escena ha cambiado de decorado. Se ha utilizado durante toda la experiencia una perspectiva lateral, como si una cámara móvil fuera siguiendo las evoluciones del corredor a su altura. Prota, que así llaman al avezado ciclista, surca las calles de lo que parece una populosa ciudad. La gente anima el cotarro mientras los coches de los diferentes equipos hacen su aparición por allí.

Naturalmente, la velocidad y la lucha contra el crono son los factores que más debemos tener en cuenta. Existe en la parte inferior de



la pantalla un contador horario que nos informa del minutaje, y junto a él un lugar dedicado a la colocación de mensajes que seguro parten de nuestro jefe de equipos. En ellos se expresan el santo y seña de nuestros rivales al tiempo que se nos dan gritos de ánimo circunstancial.

Y ahora viene lo bueno, y es que para alcanzar una velocidad óptima en el recorrido de esta prueba es necesario que machaquemos el teclado de nuestro Spectrum, como si del Decathlon se tratara. Es el método del Taca-taca, que dirían algunos. LLegar a 63 Km/h y mantenerlos costará Dios y ayuda, al margen de varias rociadas de reflex en vuestros brazos y dedos respectivos. Ahí es nada, nunca pasa el tiempo.

La llegada a meta requiere más habilidad y tácto que la contrareloj. Supone al igual que la anterior un cambio importante de esquemas, si bien a la vista lateral se la ha añadido profundidad e inclinación de forma que controlamos también un buen trozo de pista. El sprint concluyente es siempre muy peligroso, ya por las velocidades que se alcanzan ya por las constantes variaciones de ritmo y rumbo de los ciclistas que forman el pelotón. Tienes que cuidar por tanto la colocación de tu bicicleta, vigilar la posición de tus competidores, reunir el coraje para atacar y tener la suficiente habilidad para desembarazarte de tus contrarios sin tropezarte con ninguno de ellos.

Con respecto a lo que adelantábamos del resto de la competición, es obvio que escalada y llano son las que guardan mayor simulitud con el anterior juego de bicis. Hablamos en cuanto a la filosofía, porque en lo que se refiere a la animación y a la utilización de los gráficos, hemos podido observar grandes mejoras y muchos toques de ingenio que simpatizan el programa. Los ciclistas son más grandes, se les ve mucho mejor, y están en consonancia con los verdes paisajes, ambulancias incluidas, que rodean al grueso del pelotón.

A nuestro gusto, el llano es bastante soso. Ya suele parecerlo en competiciones reales, y la verdad es que la imagen que ofrece en el ordenador redunda en la misma sensación. No podemos concluir lo mismo al correr la escalada. Mucho más duro, inteligente y competitivo que la anterior, el ascenso por esas montañas llenas de peligrosas curvas es sumamente atractivo y presenta un componente envidiable



de jugabilidad. La mecánica del asunto consiste en que corremos a una velocidad inalterable, siempre la misma, y será la inteligencia, el agazapamiento y la táctica que planteemos en giros y subidas la que otorgará ventajas sobre el resto de pegajosos competidores.

El movimiento tiene fases desiguales. En la escalada y el llano, el ciclista puede rotar sobre sí mismo con una gran suavidad, si bien algunos virajes nos parecen algo bruscos. Los scrolles muestran varias caras. Mientras en la escalada es lento y violento, en el llano es fluido y muy contínuo, aunque haya algo de barrido. Las otras dos fases gozan de un scroll muy bueno, limpio y marchoso, ni más ni menos que en consonancia con el espíritu global.

Como véis hay de todo y para todos. Innegable la participación exclusiva del arcade que ha dotado al programa de bicis de una gran virtud: divertir. Facilón y comodito, el programa de Topo tiene que gustarte porque recoge mucho de nuevo y mucho de viejo, una mezcla de gran talla.

GRÁFICOS	85%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	75%
ADICCIÓN	91%
Topo	
Arcade	
Fafula/Ruiz	
90%	







JAHANGIR KHAN SQUASH

No sabíamos si el Squash era o no el único deporte que quedaba por pasar al ordenador. Ahora se nos han despejado todas las dudas.



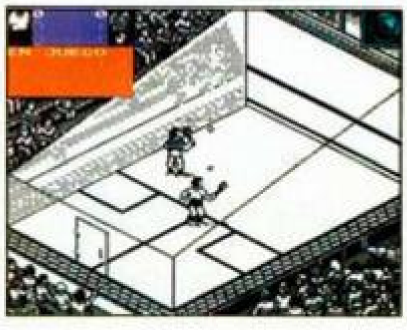
Nos ha sorprendido gratamente la publicación por parte de Krisalis de un simulador deportivo excepcionalmente original. Muy en la línea del tenis, el squash estaba siendo cada vez más practicado por toda clase de gentes, ejecutivos incluidos, lo que contribuía evidentemente a la difusión extensiva del último juego de pelota íntegro —eso tan extraño del paddle no sabemos ni dónde incluirlo—.

Para la informatización de ester deporte de salón se ha optado por un sponsor de calidad contrastable entre los aficionados, ni más ni menos que por el campeón del mundo de un juego dominado por los Indios. Esto, sólo en principio y exteriormente, da idea del interés que se ha tomado la compañía británica por acercarnos a un juego que no tiene nada en común con los simuladores deportivos habituales, y que ha escogido el factor sorpresa como mejor arma de promoción.

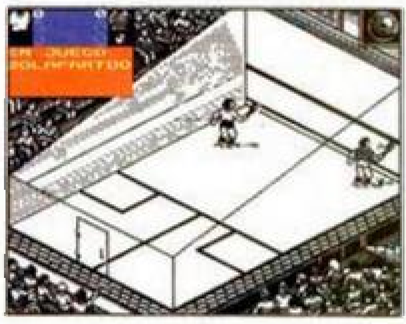
Al igual que ocurría en otros programas de Krisalis, valga el Manchester United, es en el menú de opciones donde ha volcado gran parte de su técnica y creatividad imaginativa. Ciertamente no es siquiera un menú tal y como lo conocemos, sino una artimaña gráfica que se basa en iconos de colores, en fondos gráficos alusivos e impactantes y en un puntero que va donde nosotros le indiquemos. Todo esto nos hace presagiar un gran comienzo.

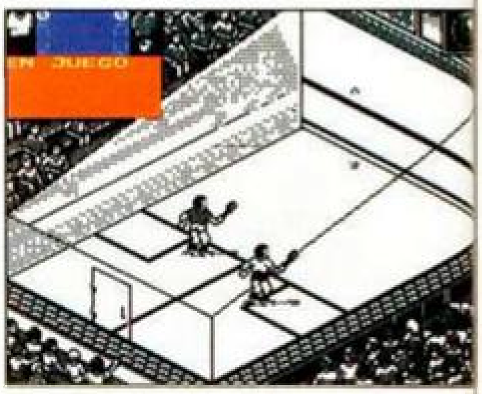
Seis son las alternativas que se presentan en primer lugar. La primera es el calendario de liga, con opción a un *cuaderno de* partidos que podremos modificar, ver o posponer. El jugador que sube la escalera da pie a otro menú en el que podremos enterarnos de las estadísticas físicas de los rivales, fijar una fecha para el inicio de la temporada y elegir un partido que mirar. Vuelta al menú principal, nos dirigimos al carnet de socio Squash que hay a la derecha. Sus opciones son muy parecidas a las recogidas antes, si bien aquí es donde nos inscribimos para jugar, eliminamos a otros oponentes y echamos el partidito de prácticas. La gran raqueta entra directamente en labores específicas del juego. Allí modificaremos a voluntad el tipo de pelota, las reglas de saque, el tiempo de duración de partidos, el número de etapas y la cantidad de jugadores por período. La opción de los cassettes permite salvar y cargar partidas, así como , loco de ti, formatear el disco, o reemplazar a los cabeza de serie.





Con la raqueta hacia abajo comienza el partido. El escenario en que jugamos es una habitación diseñada a partir de una perspectiva isométrica , rodeada por cristales en torno a los cuales se agolpa la gente. En su interior se encuentran dos jugadores, unas rayas que para los entendidos en Squash seguro que significan algo, y un gran muro frontal que es donde debemos estrellar la bola.





Krisalis ha intentado poner un punto de realismo serio en la construcción del programa, *respetando rigurosamente* tanto movimientos como tácticas recogidas en este deporte. Y efectivamente lo han hecho, con la salvedad de que les ha salido gracioso, simpático y muy agradable. Lo que siempre se agradece.

Parece que por fin Krisalis ha acertado con el deporte elegido. *Su simulador de squash es sin duda de lo más original y simpático.*

GRÁFICOS	70%
MOVIMIENTO	85%
SONIDO	80%
ADICCIÓN	80%
Krisalis	
Deportivo	
Equipo programación	
80%	



LOOPZ

¿Remember Tetris? ¿Te acuerdas de Pipemania? ¿Te enrolló E-Motion? Mezcla lo que tienen en común todos estos juegos, pónle un atractivo título y tendrás... Loopz.

En esto de los videojuegos, como en otros tantos terrenos, parece estar todo dicho, pensado y asumido. La originalidad se ha convertido en gracia o simpatía, y la adicción, que volvía por sus fueros, incurre en el abarrotamiento. Loopz quiere y puede, en este sentido, convencer de que el mundo de los juegos de fichas, lejos de arcades de tiros, posee un campo aún abierto extralimitado cada vez más hacia fuera de sus fronteras pertinentes.

Ahondando en esos dos factores, el programa de Audiogenic cumple exactamente su papel. Exhibe formas geométricas, necesita de habilidad e imaginación, ofrece tres diversas variantes de juego, acucia el tiempo, puede ser fácil o ha-

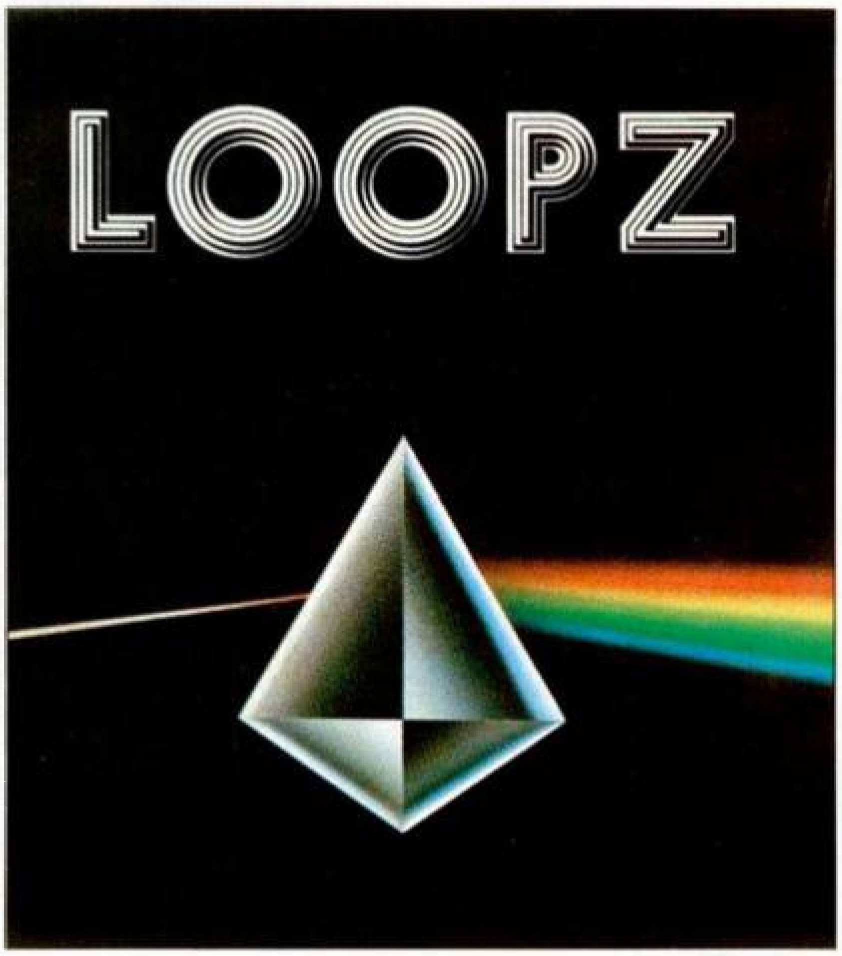


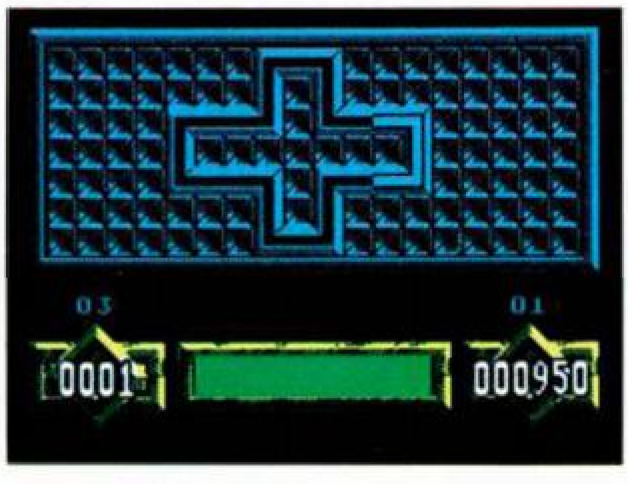
cerse insoportablemente imposible, y, por supuesto, permite que dos personas se deleiten conjuntamente. ¿Qué más se le puede pedir?

El fondo del asunto es una cuadrícula verde y estrecha, con una forma parecida a la de los marcadores de los grandes estadios de fútbol. Sobre ella van apareciendo formas que se reparten entre líneas, esquinas pequeñas, más grandes de todas ellas.

El objetivo consiste en formar figuras completas, cuadrados, rectángulos o simplemente poliedros enteros sin nombre conocido, de modo que vayan desapareciendo de pantalla, sumen puntos, y dejen espacio libre para atacar otros frentes.

El recorrido por este campo de fichas puede ser corto, o largísimo, pero no cabe duda de que el movimiento rápido de fichas e ideas proporciona un sober-

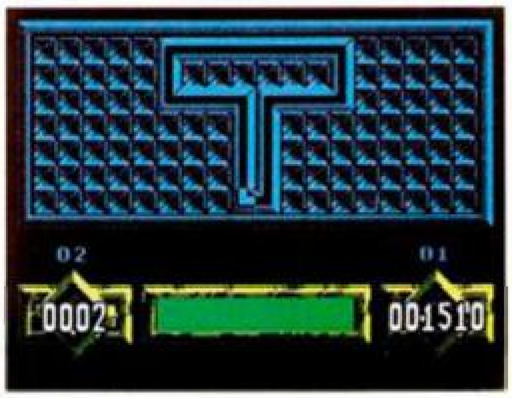






bio dinamismo que a veces no deja ni pensar. La música histeriza algo, pero contribuye en el fono a animar lo suficientemente animado de por sí.

Destacable, y punto y aparte, es sin duda la posibilidad de los dos jugadores. Más que competir, las dos mentes pueden y de-



ben ayudarse, educada y comprometidamente. El mecanismo ideado supone que las fichas serán colocadas por cada jugador alternativamente, en la misma partida, en la misma pantalla, y en el mismísimo ordenador. Nadie va a ganar a nadie, por tanto, y el ordenador no separa, pues, la romántica relación de amistad.

Si queréis, podéis acordaros de Tetris. No hay nada de malo en ello, ni en la comparación. Cuando los parámetros se establecen tan altos, se da por hecho que el juego merece la pena. Al fin y al cabo, ¿quién fue el primero, dominador y triunfador de ésta, y cualquier clase de juegos?.

Recomendado para infieles, algo de vuelta, de los mundos de las fichas.

GRÁFICOS	75%	Audiogenic
MOVIMIENTO	80%	Tablero-Arcade
SONIDO	85%	Stewart Green
ADICCIÓN	90%	85%

5 ESTRELLAS MICROHOBBY

EXTERMINATOR

Audiogenic vuelve a estrenar en España con unas insospechadas ansias de comerse a la clientela. Exterminator es tan sólo el primer plato.



Al grito transfronterizo de ¡ayúdenme!, ¿ayúdenme?, una gigantesca mano entra en acción. Es el apéndice más voluble y agresivo de un exterminador de plagas acostumbrado a trabajar duro. Su llegada al barrio infectado estuvo precedida de indiscretos comentarios y largos procesos de selección. Lo que pasaba en esas casas tenía más de Poltergeist que de bichillos surafricanos, por lo que la profesionalidad del susodicho «matador» debía acogerse al criterio especilísimo de sus moradores.

Los numerosos e infectos insectos llegaron tan de repente que fue imposible buscar el porqué antes de eliminarlos.

En cada una de las siete casas que formaban el suburbio de Chicago, en el día de verano más tórrido que se recuerda, camparon por sus anchas los más repugnantes, molestos y protegidos contra insecticidas bichos del momento.

Pero en el programa de Audiogenic hay mucho más que bichos. Hay toda una relevante perspectiva que busca acometer nuevos planos de diversas formas. Exterminator son cuatro casas y cuatro habitaciones, pero qué casas y qué habitaciones. Tratadas a partir de un plano tridimensional, la estancias que forman garaje, sótano, cocina, salón y ático acogen desde inmundos insectos hasta tanques de juguete, pasando por ranas que exhiben una obscenísima lengua.



Se componen todas ellas de los elementos típicos que podemos encontrar en cualquier casa de vecino. En la cocina hay platos, en el garaje bujías, y en fin, ¿para qué seguir? Lo más novedoso de la planta es el suelo. ¡Es corredizo! ¡Sí, se mueve! Efectivamente, el suelo está formado por baldosas que viene y van, de arriba a abajo de la pantalla, ordenada y rectamente. Las baldosas, que están divididas en 6 líneas, viajan abordo de una cinta transportadora que se activa cada vez que realizamos la acción concreta en la que se resume el cotarro.

El objetivo del exterminador es colorear totalmente una de esas filas a través bien del machacamiento de los insectos, bien por el aplastamiento del puño sobre las figurillas que hay en el suelo, bien por la acción de los disparos, de los que, como en cualquier buen arcade, también gozamos.

Existe una determinada posición en pantalla en la que la mano puede disparar contra los enemigos. Exactamente en la parte extrema izquierda de la zona de juego, podremos soltar algún tipo de láser. En esa postura, nuestra extremidad sólo se moverá de arriba a abajo, dado que el sentido horizontal se sustituye con el ángulo de disparo, en estos momentos, variable.

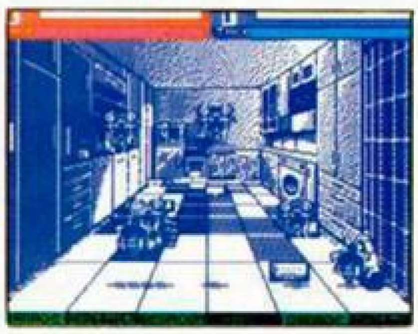
La dificultad de Exterminator viene aparejada a su rapidez y al lío daltónico que se forma en algunas pantallas, dado el tono monocrómico de cada habitación.

Divertido, rápido, destructor y antibichos, ahora que se acerca el verano, Exterminator es la mejor receta contra los sinsabores de la estación. Una pena que sólo los 128K puedan disfrutar de tantos efectos visuales, músicas y genuinidad. Recomendado para los amantes del «Klax» insecticida.









GRÁFICOS	80%	Audiogenic
MOVIMIENTO	90%	Arcade
		Keith Bekhill & Equipo
SONIDO	88%	87%
ADICCIÓN	91%	

MEGAPHOENIX

Todo naves. Sólo naves. Dinamic recupera el pulso perdido al tiempo, y ahora más que nunca, edita el arcade por excelencia y le aplica las últimas técnicas.

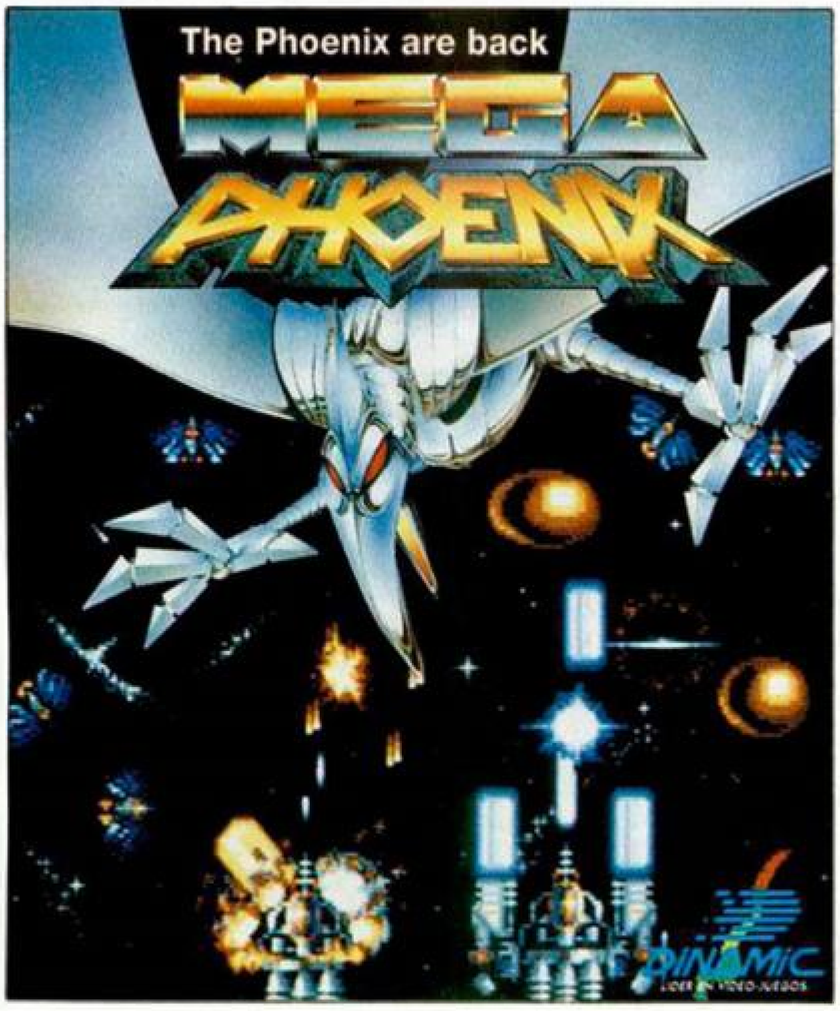
El Ave Fénix vuelve a regresar de sus cenizas. Con el mismo esplendor y la brillantez con que ha llevado resurgiendo desde tiempos inmemoriales, el bicho mitológico sobrevuela la pantalla.





Para algunos, el programa de Dinamic tratará de recuperar lo que los primerizos años de ordenador tuvieron de inolvidable, y de sobreponerlo a las últimas argucias ideadas por gente que piensa mucho.

Megaphoenix es un programa de marcianos. No nos atrevemos a decir «..más» porque ha venido rodeado de una campaña de renacimiento importante, y porque al fin y al cabo reproduce magistralmente el juego que creó, relanzó y supeditó a los ordenadores. Niños, más mayores y adolescentes ninjas, todos, hemos jugado a los marcianos con la primera máquina que cayó en nuestras manos. El fenómeno pasó la recreativa, se coló en pequeños artefactos con circuito integrado que surgieron y se perdieron e hizo acopio de fuerzas en los años devastadores del Spectrum.



Acorde a aquella moda, se trató de reconvertir la base de adicción, y se idearon scrolls horizontales y verticales, unos mejores, otros no, se incorporaron muchos elementos, y se perfilaron nuevos engendros. El ave Fénix, en la sombra, supervisaba todo el trabajo marcianero.

Hasta que le dió por volver. En las manos de una lanzadísima Dinamic, la gran compañía española podríamos decir, se acogió a un intratable viaje de vuelta, como Mark Spitdz, Juanito, Foreman o Bion Borg. No es un regreso engañoso, se trata solamente de recuperar las riendas más firmes que han existido siempre: las adictivas. Porque aunque hayan salido últimamente ingentes programas, originales, espectaculares, dónde matas más que nadie, no ha habido ninguno que superara más sutil y elegantemente a las naves que vienen del espacio exterior.

Y parece mentira que unas cuantas pantallas de fondo fijo, con cuatro naves, cautro fases, y acompañamiento musical, provoquen tantos aplausos, pero es así. En el programa de Dinamic parece que nada ha variado, y que todos hemos rejuvenecido unos añitos. Hay disparos, naves que se lanzan a por ti, huevos devastadores, y, como platos fuertes, el Phoenix, el Megaphoenix y su refugio interestelar. Si hacemos honor a la verdad, a nosotros también nos pierde su simpleza, su ridículo objetivo y la consecución de placer inmediato que nos provoca.



Y no hay más. División de opiniones, pitos y palmas para la faena de Dinamic.

GRÁFICOS	65%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	80%
ADICCIÓN	90%
Dinamic	
Arcade	
Ariza & Jouron	
79%	

PREDATOR 2

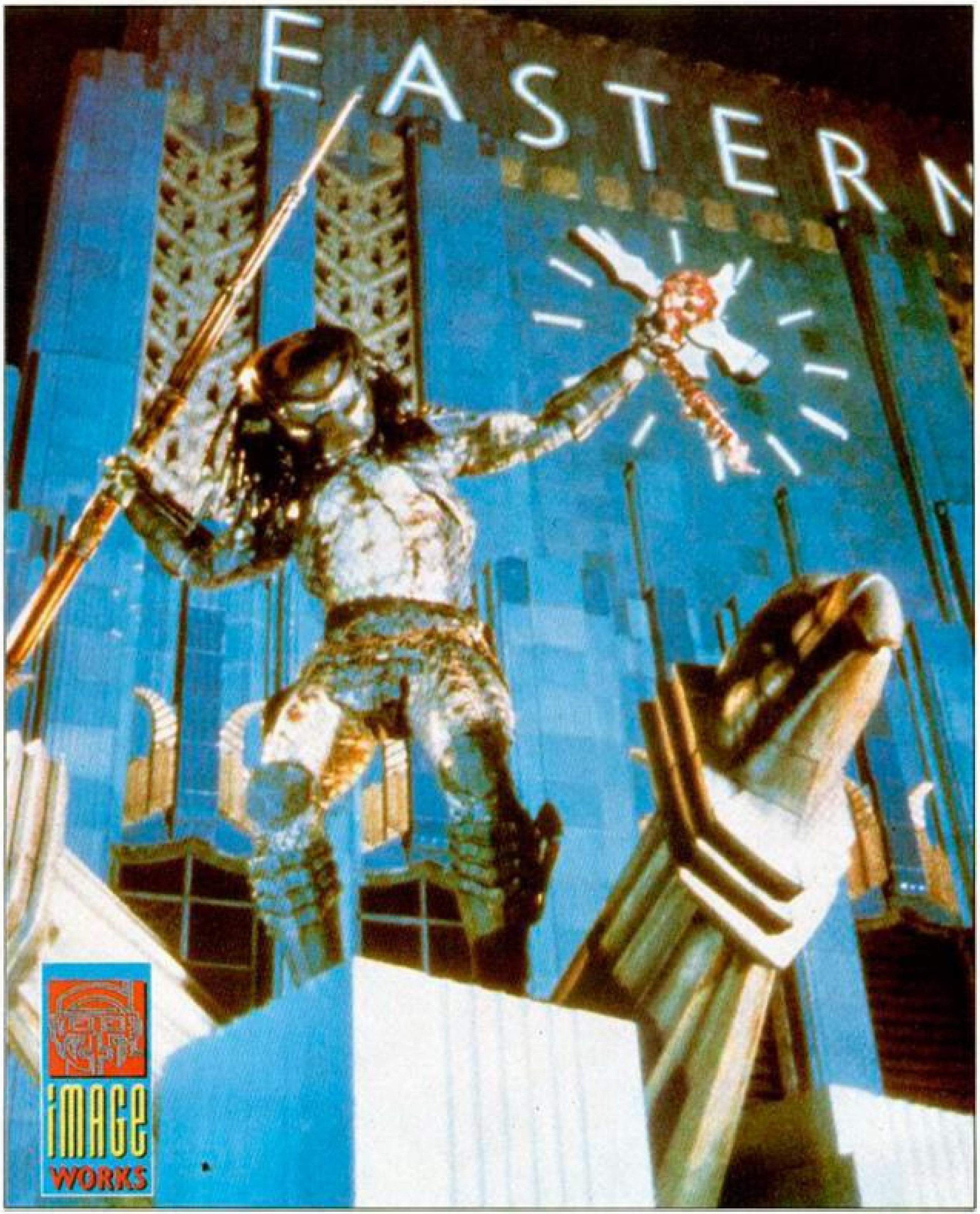
Una vez más Image Works quiere ir a lo grande. Ya adelantábamos en nuestra Gran Premiere, y nuestros cálculos han quedado muy cerca, que un nuevo y potente éxito cinematográfico había caido en unas manos muy expertas, incapaces de defenestrar lo que viene, solito, tan bien rodado.

Con Predator 2 se han resucitado los esquemas que guiaron a programas como «Prohibition» o «Dead Angle», joyas antiguas y bien conservadas que en su momento despuntaron por su originalidad. Tales juegos estaban basados en la acción que un punto de mira que se desplazaba por la pantalla, era capaz de asegurar. Una especie de maniquí semi-inmóvil hacía como que manejaba ese puntero, y lo dirigía hacia un montón de enemigos que se escondían en las esquinas, que salían de puertas y ventanas, y que morían con un sólo roce.

El programa que resucita al monstruo quiere jugar exclusivamente a eso. Las cuatro enormes y repetitivas fases de que consta, giran en torno a lo mismo, al punto de mira y la masacre de enemigos. Acostumbrados, como empezábamos a estar, a los juegos que intentaban reproducir fielmente el guión de una película, a partir de variadísimas fases —verdaderos juegos dentro de otro y si no véase Robocop 2—, nos ha chocado mucho que una experta como Mirror se alimentase del mismo carrete durante toda la cinta.

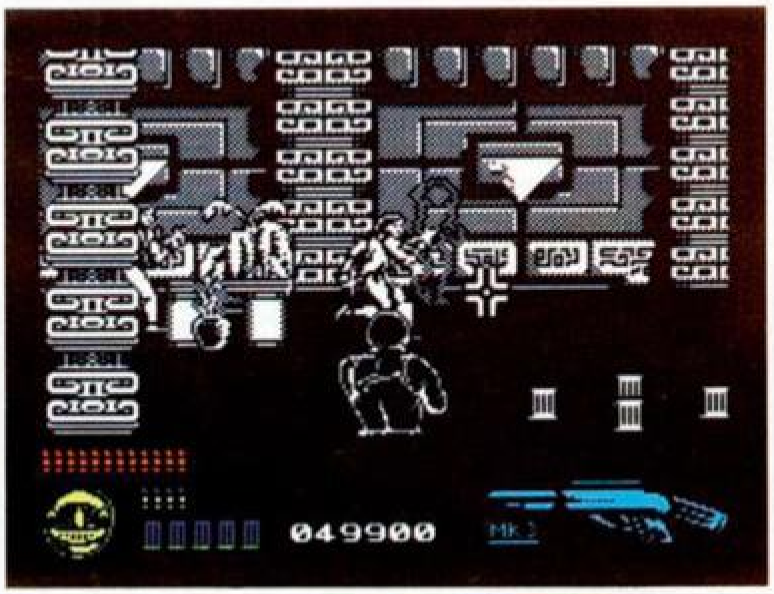
Eso no está bien. Aunque realmente el juego se compone de los mismos factores que se dan a relucir durante la película, nos parece algo insuficiente de cara al guión global. Decir que no se ha hecho honor al film sería demasiado fuerte, porque en realidad se ha extraido lo más fundamental, pero dudar acerca de lo que le falta sería oportuno. Claro que en este particular son los programadores los que se montan su propio tinglado en el que incluyen lo que creen más oportuno. Además es igual de cierto que cada compañía tiene una mentalidad diferente a la hora de convertir una película a juego, y es obvio que la de Image Works es mucho más diferente que las del resto. Valga como ejemplo que Tortugas ha sido elegido mejor juego del año, y que los Regresos al futuro pertenecen a una raza absolutamente peliculera.

En cuatro escenarios se tendrá que batir el cobre nuestro hombre. Los capos de la droga y sus adinerados , más una aparición meritoria de Predator 2 que cuando le incordias reacciona muy violentamente, son los exclusivos e idénticos protagonistas de todos estos niveles.



Mirror adquiere una nueva licencia cinematográfica y lanza un programa de vieja inspiración pero atractivo diseño.







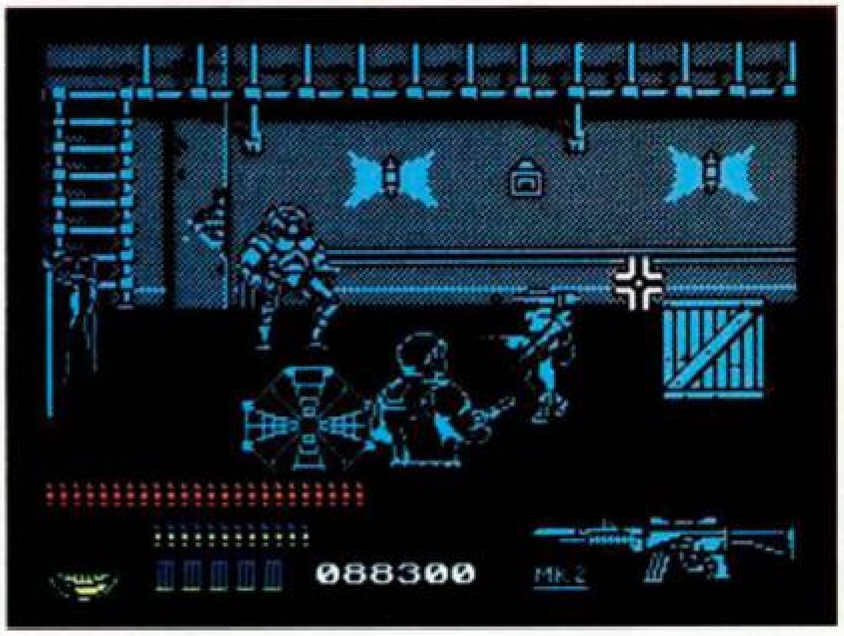
Para remedar en parte la invariabilidad de la acción, se han agrandado las fases hasta lo indecible. No quieres acción, pués toma mucha más acción. En la calle, en un apartamento con sus columnas y todo, en el peligroso suburbano de Los Angeles y en el hediondo matadero donde Predator conserva sus piezas

A nivel gráfico tampoco se han comido el coco. Los decorados son muy simples, en la segunda fase, la del apartemento, se ronda la austeridad de los Monasterios Románicos: mucho ladrillo y ningún adorno. Pero no es para nada la única. En el resto, como en ésta, lo único que se adivina es un scroll muy suave y bien conseguido en el que han debido poner todo el interés.

El movimiento es lo más destacable. Ya se sabe que el tuerto es el Rey... El puntero es excesivamente lento, y no es que circule a un ritmo penoso y despistado por la pantalla , sino que se ralentiza en comparación al número de agentes y disparos que recibimos. Que no damos abasto, en una palabra. Porque lo que mejor saben hacer estos chicos es, sin duda, disparar. Desde el suelo, tras la puerta, frente a frente o en el furgón, estos frios y clónicos robots humanos nos frien con la retaila de la metralleta.









GRÁFICOS	60%	Image Works
		Arcade
MOVIMIENTO	70%	Arc Developments
SONIDO	75%	73%
ADICCIÓN	75%	

La pequeña pistola con la que partimos es simplemente insuficiente. Hacernos con los cargadores que hay en el suelo no sirve para nada, porque los tiros serán igual de ineficaces, y las balas no aumentan la rapidez de la frecuencia. Por eso debemos hacernos con las distintas ametralladoras que hay por ahí tiradas, y consumir respuestos a toda pastilla si no queremos durar menos que un caramelo a la puerta de un colegio.

Lo que va a ser mucho tiempo cuando nos encontremos al final de cada fase y nos hagan polvo tan sólo con la vista. En fin, un producto para incondicionales del género que, ¡Mosquis!, intentará divertir al mismo público fan de la película.



NUEVO

PICK'N PILE

Tic, tac... el reloj es de nuevo protagonista en un juego histérico de bolas, bombas, piezas y bonus que busca mucho más que divertir.

Pick'n Pile es un nuevo programa para poneros de los nervios. El sonido acompasado de las manecillas horarias es capaz de crispar a cualquiera, sobre todo cuando faltan tan pocas piezas para completar el ciclo.

Ubi quiere enganchar definitivamente a los usuarios colocándoles al borde de un ataque de adicción, sin pensar en las consecuencias para el cerebro, pero beneficiándose de un planteamiento demasiado jugable que se basa en la visión total.

¿Visión total?. Más que nunca, señores. Con astucia y velocidad.

Porque por encima de todo, la dinámica de este programa se aprovecha de que uno sea capaz de ver qué pieza hay que coger, por cuál la debemos cambiar y qué efecto conseguiremos con la acción, toda vez que hayamos sido capaces de desentrañar el primer movimiento de entre la maraña de formas y colorines que pueblan la pantalla.

Puestos en guardia sobre lo necesario para darse a Pick'n Pile, deberíamos aclararos que el inteligente juego francés os reta a que eliminéis todas las piezas que han caido sobre la pantalla, a través de la fórmula recientemente redescubierta de la sustitución.

La lluvia de fichas está compuesta de formas de lados y colores iguales que normalmente están absolutamente dispersas por la pantalla.

El modo en que las piezas quedan ordenadas sigue los esquemas propios de las cuatro en raya, es decir, que aunque las figuras del mismo tipo estén lejos unas de las otras, siempre quedarán enfiladas y preparadas para que nosotros las peguemos.

La mecánica de unión y destrucción se lleva a cabo





por medio del desplazamiento de fichas.

Este movimiento de cualquier pieza se produce a través del intercambio de las formas. Un cursor que vaga por la tele seleccionará una determinada pieza que es la que queremos llevar a otro sitio. El mismo puntero caminará hacia el lugar donde pretendemos depositar la anterior, y en un plis plas se produce la sustitución.

Cuando una pieza es colocada encima de otra pieza de las mismas, que digo yo mismas, ¡idénticas! caracáteristicas que la anterior, ambas son destruidas.

Si en lugar de ser dos, son muchas más las piezas iguales que forman la línea ascendente, piués ocurre el mismo fenómeno sólo que multiplicado por el número de fichas que hubiese.

Para llegar a borrar de la pantalla todas esas figuras debe darse una condición fundamental, y es que una de las formas esté asentada en la parte inferior del decorado, o lo que es lo mismo sentada en el suelo. Además todas las bolas deben estar en contacto directo, si existe otra pieza de por medio, a excepción de los bonus, la explosión quedará limitada a las fichas que se encuentran más cerca de la aposentada y por encima de ésta.

Muchas más incordiosas piezas juegan a impedir que consigamos la, a veces, hazaña. Se trata de formas especiales que tan pronto pueden jorobarnos como alegrarnos la vida. Por ejemplo, citar los bonus de puntos y los multiplicadores, que nos hacen ganar más tantos o incrementar potenciadamente los que ya tenemos, los relojes de arena, que nos dan más minutos, o los diamantes que son joyas imprescindibles para dominar al juego.

En el caso de los bonus, el jugador puede atraparlos con su cursor y arrojarlos contra cualquier pieza, pero no ocurre lo mismo con el resto, ya que el reloj debe ser eliminado con una columna para que nos premie, y el diamante que también debe ser destruido de la misma forma, sólo aparece en el juego cuando hemos completado una columa de más de mil puntos.

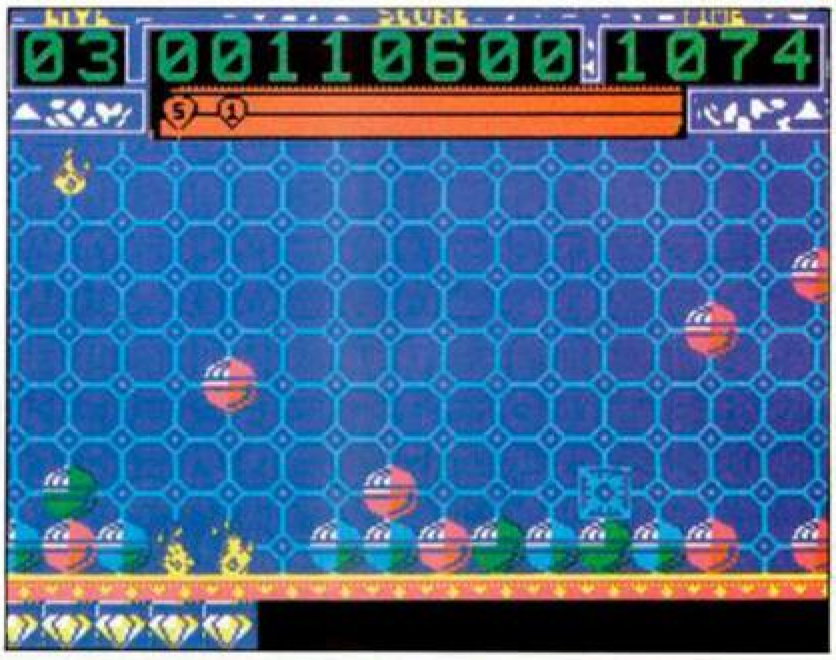
Otras piezas son las bombas, que cuando desgra-



GRÁFICOS	70%
MOVIMIENTO	75%
SONIDO	89%
ADICCIÓN	93%
Ubi	
Arcade	
Equipo programación	
90%	







nan pueden acabar con muchas fichas a la redonda, los muros, que son endiabladamente útiles, las calaveras, que nos tratan de robar tiempo y que pueden ser destruidas, las llamas, que prenden todo lo que las queda por encima o las macetas, que tienen el efecto contrario y son indestructibles.

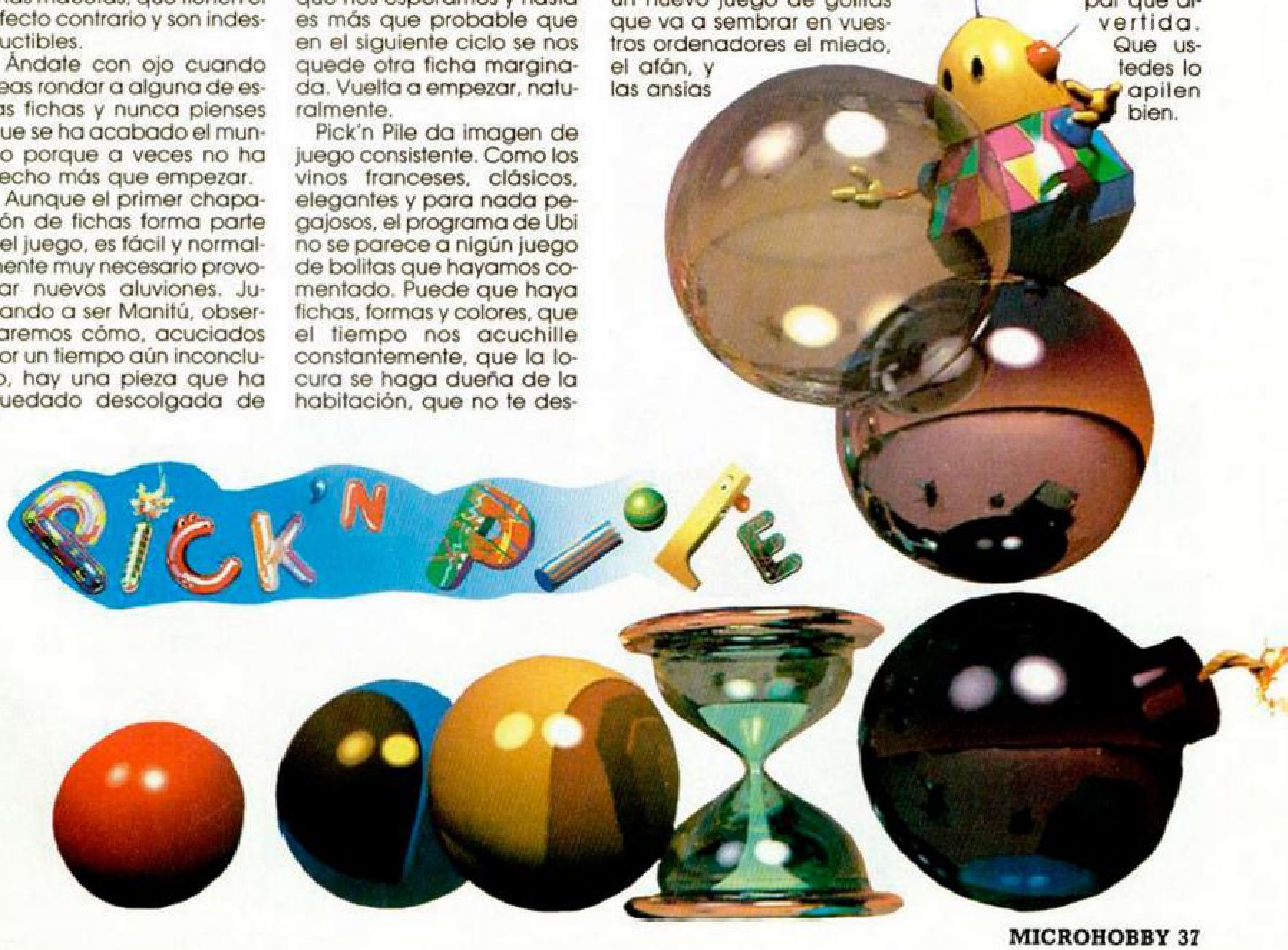
Ándate con ojo cuando veas rondar a alguna de estas fichas y nunca pienses que se ha acabado el mundo porque a veces no ha hecho más que empezar.

Aunque el primer chaparrón de fichas forma parte del juego, es fácil y normalmente muy necesario provocar nuevos aluviones. Jugando a ser Manitú, observaremos cómo, acuciados por un tiempo aún inconcluso, hay una pieza que ha quedado descolgada de sus amigas, desplazada por sus enemigas y absolutamente sóla en pantalla. Provocando más tormentas tentaremos a la suerte de que caiga una pieza idéntica a la que nos queda, si bien el programa siempre suelta muchas más formas de las que nos esperamos y hasta es más que probable que en el siguiente ciclo se nos quede otra ficha marginada. Vuelta a empezar, naturalmente.

Pick'n Pile da imagen de juego consistente. Como los vinos franceses, clásicos, elegantes y para nada pegajosos, el programa de Ubi no se parece a nigún juego de bolitas que hayamos comentado. Puede que haya fichas, formas y colores, que el tiempo nos acuchille constantemente, que la locura se haga dueña de la habitación, que no te despegues de la pantalla, que nos de la oportunidad de jugar con los amigos y que no pasemos del primer nivel, pero, con todo, Pick'n Pile es absolutamente genuino, embriagador y alegre.

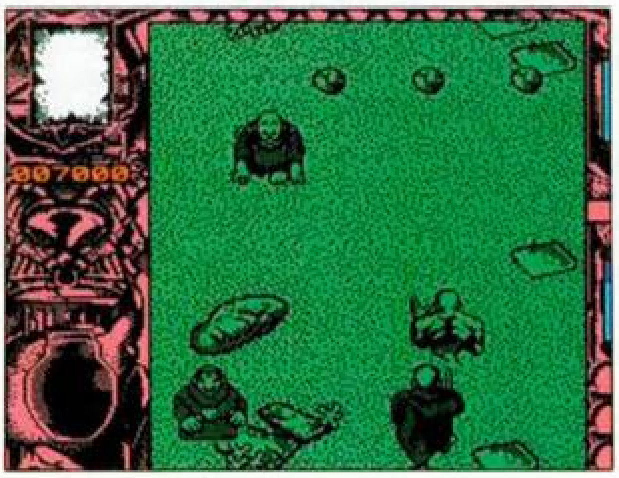
Chapeau ante Ubi, nos quitamos el sombrero ante un nuevo juego de golitas que va a sembrar en vuestros ordenadores el miedo, el afán, y las ansias de disfrutar una vez más.

Preparaos para la guerra final de las bolas porque un día de éstos todos estallaremos ante tanta adición, y ningún superviviente podrá descifrar el enigma de tal debacle. Muerte dulce la que nos propone Ubi, a la par que divertida. Que ustedes lo apilen bien.



MYSTICAL

Infogrames confía de nuevo en New Frontier para llevar al Spectrum una comedia mágica con guión de marcianos.



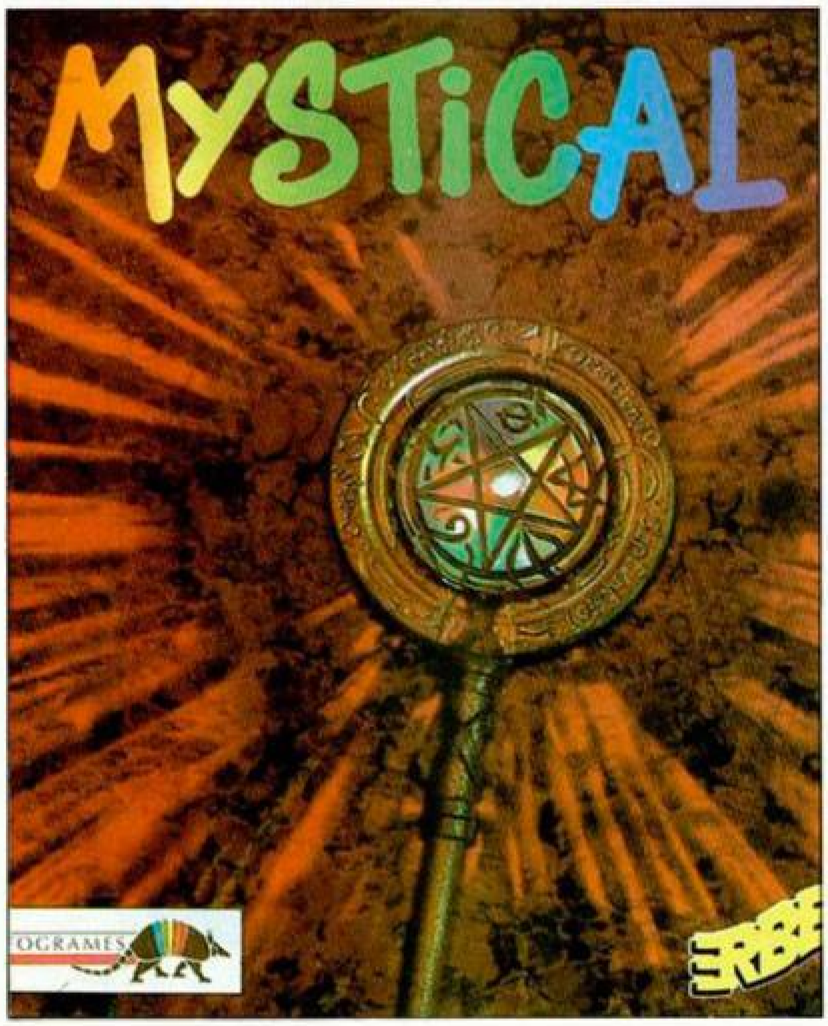


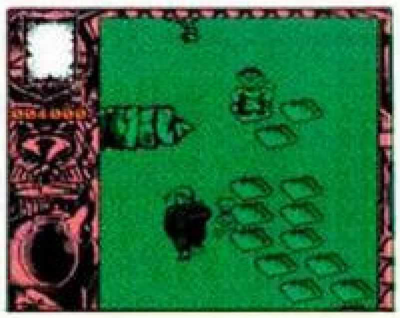
Y se hizo la luz. Y cuando estabas a punto de recibir el título de licenciado en brujería, cometiste el error de pillar al maestro «infraganti» con una chica en paños adúlteros, acurrucados en la habitación. Y se hizo la oscuridad. Y el maestro se enfadó tanto que comenzó a repartir golpes a diestro y siniestro, y en una de ésas tiró al suelo el contenido del cuenco donde estaba preparando un poderoso conjuro. Más preocupado por no fomentar el escándalo que por las consecuencias de su mal humor, el brujo padre no se dió cuenta de que todo lo que le rodeaba perdía la forma y el color, giraba bruscamente y se dispersaba por fin a todo lo largo de los espacios intergalácticos.

La reflexión pertinente dio ventaja a la obtención del título de brujo sobre los millones que varias revistas te ofrecerían gustosos por el escabroso asunto. Así que, orejas agachadas, mea culpa, y a localizar todos los objetos perdidos por esos mundos de Dios y San Pedro.

A partir de esta historia, Infogrames se monta un arcade a la usanza «Commando» o «Xenon» en el que la permuta de naves por revoltosos novicios no basta para que nos desprendamos de la idea de siempre. Mystical opta por la vía de la variedad dentro de lo ya existente, es decir, por originalizar un masacrado tipo de juegos, incluyendo nuevos y gracisos personajes, hechizos innumerables y detalles más creativos que técnicos.

Inexplicablemente, el programa desarrollado por New Frontier no desprende ni agresividad ni violencia. Creo que es el primer arcade de matar que no lo hace. Muy al contrario, es agradable y marchoso, límpio y divertido, tratado con un gran sentido del humor que inspira tanto a nuestro





personaje como a unos enemigos con los que nos da pena luchar.

Es por todas estas razones que nos vamos dando cuenta de que Mystical es un arcade de siempre pero muy pensado. Para ello Infogrames se ha volcado sobre todo en la realización gráfica, dominada por la alegría y el desparpajo de toda clase de personas y objetos.

No obstante, aunque la labor de programación sea encomiable —scroll suave, movimientos rápidos—, el programa queda muy soso a la vista. No sólo el fondo monocromo que se ha impuesto, sino la carencia de decorados, o mejor dicho la simpleza del conjunto total, evidencian que : ¿no se podía hacer más?, ¿era ese el propósito inicial?

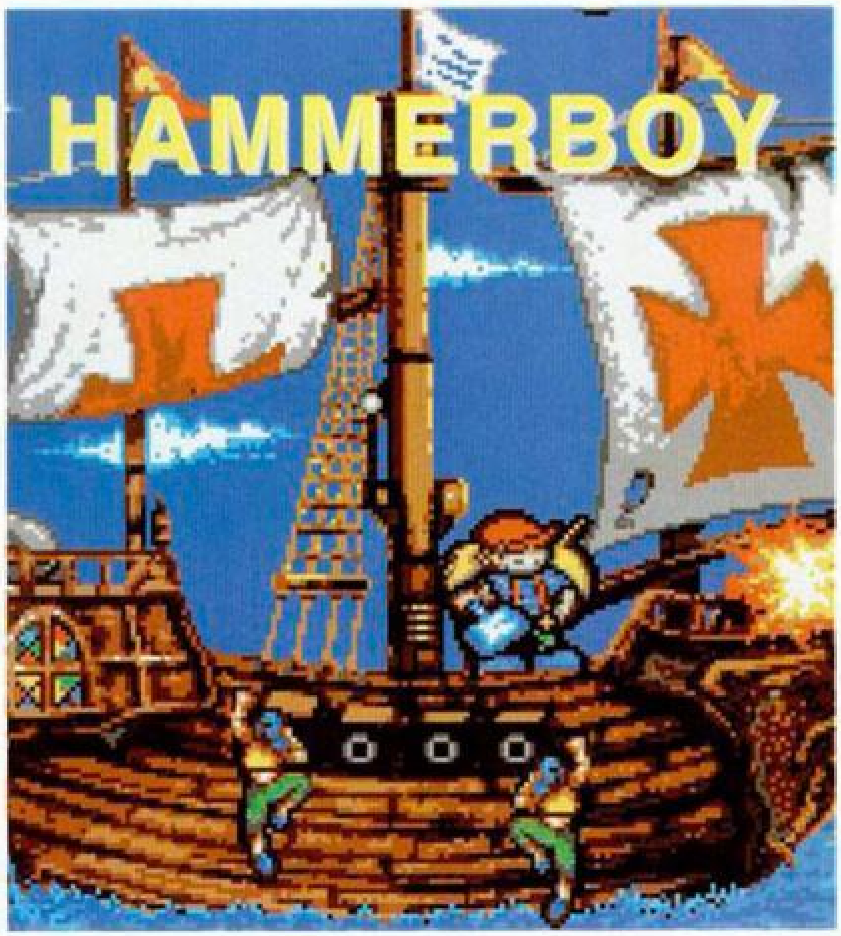
Divertido, fácil y muy trabajado a nivel creativo, Mystical podía haber sido mucho más que lo que tenéis delante. Un arcade de disparos con un novicio a la última. Recomendado para incondicionales del género, amantes de la variedad.

GRÁFICOS	79%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	80%
ADICCIÓN	65%
Infogrames	
Arcade	
New Frontier	
70%	

HAMMERBOY

El chico del martillo, Nintendo por excelencia, da un buen golpe al joystick aburrido y comienza a marcar las diferencias.

La diferencia se encuentra precisamente en el notición que nos deparó Dinamic el otro día. Ante la mirada exclusiva de nuestro equipo, la compañía nacional nos presentó las primeras máquinas recreativas de sello hispano que en breve podremos disfrutar en garitos al uso. Junto a After the War, el arcade bélico futurista de Dinamic, se acaba de integrar a la placa de chips la última bomba de los más veteranos programadores de aquí. Hammerboy es un juego pensado por y para las máquinas de pantalla más grande y mango ergonómico, que se va a lanzar casi simultáneamente para los ordenadores de casa.





Doble ventaja, como observaréis, por cuanto a la brillante y soprendente irrupción de Dinamic en el mundo de la recreativa, se le une el detalle de que el juego del bar puede ser igualmente disfrutado en casa. Y ¡qué demonios!, felicidades por la gesta; cuando vean su logo en la máquina del pub de la esquina se les va a caer la baba.

Hammerboy se basa en los modelos japoneses, citemos Nintendo, de juegos sencillos, sin ninguna complicación, pero insufriblemente divertidos. Siguiendo a rajatabla los cánones que marca el Oriente, Dinamic ha convertido a un niño regordete y simpaticón, en el protagonista exclusivo de la programación. Al bebé, que es un tipo Mario Bros genuino, se le ha sumado un martillo de bomba redonda que es el que se encargará de defender las posesiones.

Batacazo tras batacazo, la idea de Victor Ruiz y su equipo se resume en premisas de habilidad, reflejos y paciencia inagotable. La mecánica de las cuatro fases en las que está planteado, es constante. Siempre la misma y repetida con un incremento del histerismo. Coronando un fuerte, un castillo medieval, un barco español y una base terráquea, se encuentra el niño del botijo, esto... del martillo, dispuesto para la lucha. La zona de acción del muchacho comprende cuatro o cinco posiciones, según la dificultad de la fase en la que estés, que ni decir tiene que va aumentando muchísimo.



Cuando vimos la máquina nos impresionó el despliegue de colores y la velocidad de movimientos. Con el juego de Spectrum no hemos quedado nada defraudados.

El grafista ha hecho todo lo posible por respetar el interés inicial que debe primar en un juego de estas características.

Nuevo vuelco en la concepción de juegos. La salida de Hammerboy retrae a los ordenadores europeos la concepción japonesa del mercado y la orientación consolera de los nuevos arcades.

Os habréis fijado, en cualquier caso, que la meta es similar para todos , y que de una manera u otra cada hijo de vecino intenta llegar a ella.

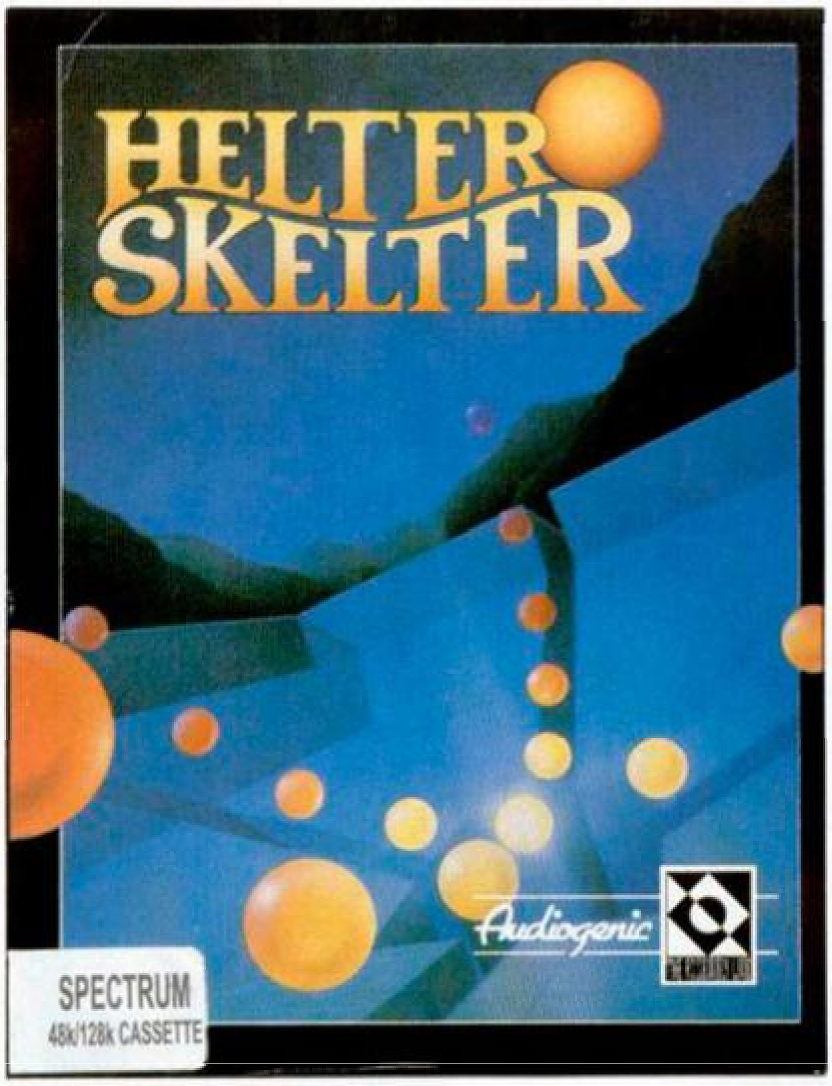
Ese es el quid, que Dinamic siempre tiene presente.

GRÁFICOS	73%	Dinamic
		Arcade Oriental
MOVIMIENTO	80%	True Emotions/Dinamic
SONIDO	80%	79%
ADICCIÓN	92%	

HELTER SKELTER

Los programas de bolas siempre han sido muy queridos en nuestro país. Cuestión de idem era hacerlas funcionar, salvarlas, regirlas y controlarlas, y cuestión de ... era aguantarlas finalmente. Recordamos el caso de «Spherical» de Rainbow Arts, o de otro programa de la misma compañía, «Rock'n Roll», primeras incursiones en el fenoménico mundo de los círculos ingeniosos escapatorios que tanto han gustado por estos lares.

A la bola protagonista de Audiogenic le ha entrado el baile de San Vito. La esfera de los Rainbow Arts, aún temerosa y asustada, jamás llegó a alcanzar tal nivel de movimientos espamódicos, como la esquizofrénia prima lejana. Nerviosa, huidiza e imposible de encarrilar, la bolita asume todo el papel de protagonista, sustituyendo con gran pundonora gráficos y decorados, y tapando los huecos que el afán por la sencillez han dejado al descubierto.

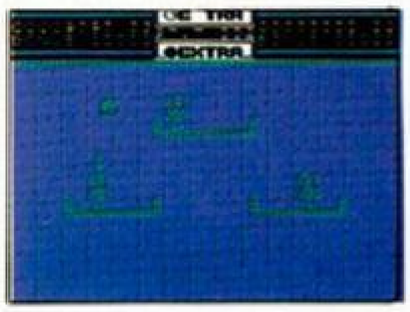


Controlar a una histérica bola de rápidos movimientos es el simple objetivo que propone un programa que suena a Beatles.

En Helter Skelter se ha pretendido que prime la adicción por encima de todo, dejándose a un lado factores de magnitud como la estética o el simple convencimiento gráfico. En su planteamiento, Audiogenic ha ideado una bola de mal asiento que con el tiempo, una caña, paciencia y control, tendrá por misión eliminar a bichejos, objetos y personajillos que aparecen por la pantalla, subidos a una plataforma, en el suelo, repartidos por un decorado Bomb Jack o escondidos como avestruces.

El orden de la embestida será fijado por unas flechas que coronan a los objetos blanco. Eliminar a otros personajes que no sean los marcados, se penará con la reproducción, duplicación, inmediata de los mismos, de tal forma que de tres simples grafiquillos podemos encontrarnos, de no actuar correctamente, con infinitos insumisos.

Para el que no se conforme con lo que ve, o quiera personalizar un poco su juego, no tiene más que cargar la cara B de la cinta, donde encontrará un diseñador de



pantallas que permitirá crear un juego al gusto del usuario.

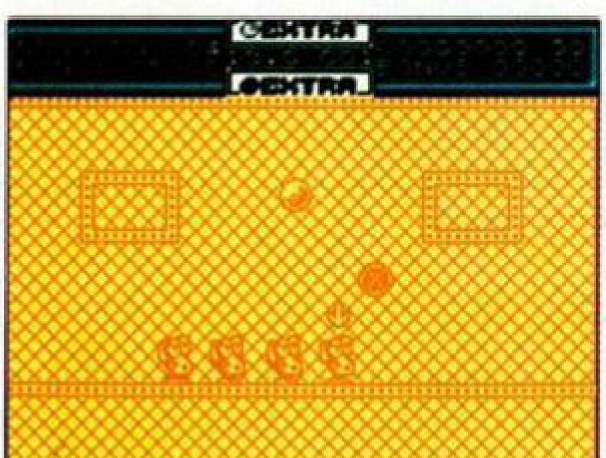
Luego utilizaremos la opción de carga de pantallas y nos divertiremos con nuestra trazada que seguro que por ser nuestra, es mejor, más bonita, adicitiva y peligrosa.

Claro, que si la quieres más suave pués te inventas otra, aunque el alocado movimiento del boliche seguirá en las mismas.

Se agradece la inclusión del diseñador —es una oportunidad para hacer lo que queramos y la confirmación de una tendencia individualizadora que viene imponiéndose últimamente— igual que se agradecería un poco más de dedicación gráfica, dejada de la mano de Dios y a veces del diablo, como ha ocurrido en la utilización de los colores.

Pero, no hay duda de que Helter Skelter romperá la monotonía del jugador apoltronado, picará, escocerá y saldrá airoso de cualquier crítica. Sólo juégalo.

GRÁFICOS	40%
MOVIMIENTO	79%
SONIDO	79%
ADICCIÓN	91%
Audiogenic	
Juego de bolitas	
Assembly Line	
75%	





SKULL & CROSSBONES

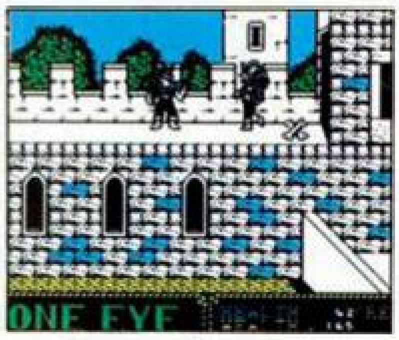


He aquí la historia de cómo los piratas de un solo ojo apabullan y muelen a los conquistadores españoles ataviados con los ridículos trajes de la época.

Skull & Crossbones, que en nuestro idioma viene a significar esas dos tibias y la calavera que forman la bandera pirata, no pasa de ser un tímido esfuerzo de introducirnos en el siempre apasionante mundo de piratas y corsarios.

Un barco, un castillo y una cueva de tesoros componen el guión de la película. Esto lo dicen las instrucciones, pero no aclaran que el barco tiene metro y medio de eslora, que el castillo se refiere a los muros, y que de la cueva sólo nos acordamos de los techos.

El pirata que elijamos para la conquista, (ya que Perro Rojo y el que sólo tiene un ojo pueden ser manejados por dos jugadores simultáneamente), puede marearse en subidas y bajadas de pantalla a través de los innumerables planos que han sido concebidos. Es el único movimiento limpio y suave que podemos observar. El paso a otras pantallas viene mediado por un scroll bastante lentito. Achacamos ese comportamiento a los colores que se han introducido en los decorados,



que aunque vivos y alegres, no dejan de parecernos simples e incapaces de sustituir a las ganas de acción que nos corroen. Al igual que en otros casos, el avance de los piratas viene precedido de luchas y muerte de todos los enemigos, si no cumplimos con las normas jamás andaremos nada, y siguiendo la misma táctica será imposible retroceder.

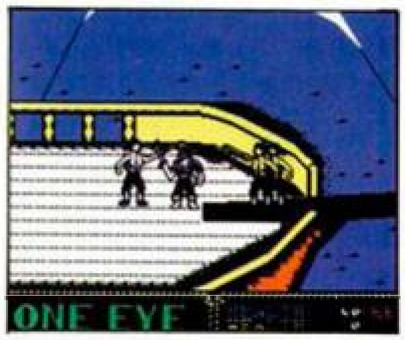
Todos los personajes, piratas y soldaditos españoles, están bien delimitados, asumen el papel, son graciosos, y tranparentes, razón, ésta, por la cual evitan la corrupción de colores y les otorgan un trasfondo más o menos sólido. De tamaño considerable para este tipo de juegos, los protagonistas han sido animados muy locamente, de manera que nunca llegamos a controlar unos movimientos de espada, importantísimos, y de avance que más se parecen al de algunos plumáceos intentando iniciar el vuelo que a los de los espadachines tipo Errol Flynn.

Los saltos de una fase a otra son consecutivos y bruscos, tan pronto estás en un barco como en tierra, y tan fácilmente quedas parado sin ton ni son como te envían a otra localización para gritar desesperado ¡Dios Mío, dónde estoy! Con la muerte de los españoles, además de dar el salto, conseguimos monedas que se acumulan en nuestra fortuna personal. Los huesos de los muertos también esconden sopresas. Si les damos un espadazo, aparecerá una especie de planta-caja fuerte que esconde muchas moneditas. El problema de todo ello es saber cúando matamos a alguien y cuando estamos a punto de morir, porque que nosotros hayamos visto no exite ni una sola señal o rudio característico de que hemos tocado o nos han alcanzado.

Skull & Crossbones carece muy mucho de adicción o de cualquier tirón que nos enganche.

Una de piratas que los jugadores españoles, amigos o no de la historia, no deberán sentir con humillación, por cuanto los usuarios vietnamitas no lo hacen con Rambo. Tiremos con sentido del humor el patrioterismo, pero jamás os olvidéis de exigir una calidad minimamente contrastable.





GRÁFICOS	79%
MOVIMIENTO	50%
SONIDO	75%
ADICCIÓN	50%
Domark	
Arcade	
Tengen	
65%	

EL CONCURSO HA TERMINADO
¡VIVA EL CONCURSO!

Pero el desenlace ha sido totalmente inesperado y sorpresivo, trayendo una grata sorpresa para un grupo de afortunados y abriendo nuevos horizontes a nuestro mundo de la aventura.



El concurso de aventuras había, por fin, llegado a su fase final y nos encontrábamos con siete (7) finalistas, creadores cada uno de ellos de un juego de gran calidad. El paso siguiente era, con mucha pena, proceder a eliminar 6 de esas creaciones, frustrando a sus autores, y darle el premio a una sola. No teníamos muy claro a cuál de todas.

Y además había un gran problema que nos tenía preocupados: el premio se había quedado un poco sin sentido, reducido a las 200.000 pts. y una visita a Valencia y Madrid, porque el mundo de la aventura inglesa ha variado mucho y, con la excepción de Mike Gerrard, ninguno de los otros personajes que se habían ofrecido para ser entrevistados están hoy en activo, ni en Londres; y Tim Gilberts tampoco se encuentra en Barry, ni su compañía Gilsoft existe en la actualidad.

Pero le dimos vueltas y más vueltas al asunto y al final pensamos que habíamos encontrado una solución que contentaría a todos, a las vez que enriquecería el campo de la aventura en España.

Se trataba de no seguir hacia la fase final y premiar a los semifinalistas nada menos que con el Diseñador de Aventuras A.D. (DAAD), valorado en 2.500.000 pts y que con las nuevas adiciones que en estos mismos momentos se le están haciendo (Uso de ratón, Sprites para animación, Sonido digitalizado, etc.) superará los 3 millones de pesetas.

¿QUE ES EXACTAMENTE EL DAAD?

Como sabéis, el DAAD es el creador con que se han hecho la Aventura Original, Jabato, Cozumel, Aventura Espacial, Templos Sagrados y Chichén Itzá, ahora en su fase final; siendo un producto de gran calidad y ampliamente probado.

Los ganadores obtendrán los programas maestros que funcionan en PC, y cuya base es el PAW; los manuales de instrucciones y el apoyo técnico del equipo de Aventuras A.D. para ayudarles en los problemas que encuentren al programar su propia aventura.

Esto último incluye una semana en Valencia, conviviendo con un programador y con todo el equipo, para cada uno de los ganadores. La fecha a escoger cuando más les convenga con respecto a su calendario de trabajo o de estudios.

En cuanto a los gráficos, para los 8 bits, (Spectrum, MSX, Amstrad y Commodore), usa una versión mejorada del editor gráfico del PAW y para 16 bits (PC CGA, PC EGA, PC VGA, Atari, Amiga y PCW) son digitalizados, por lo que los premiados pueden escoger entre tres soluciones:

1- El programador los hace todos. Para ello se necesita un ATARI, un digitalizador y una cámara.

2- Hace los gráficos para 8 bits y en A.D. se encargan de los de 16.

3- La parte gráfica corre toda por cuenta de A.D., siempre siguiendo el guión, bocetos y consejos del programador.

Aventuras A.D. se compromete a poner en manos de las principales casas comerciales el resultado de ese esfuerzo. Si es aceptado, las condiciones económicas dependerán del trabajo efectuado y el precio que se haya pagado por la aventura.

Se ofrecía pués a estos nuevos creadores de aventuras una oportunidad única de trabajar, desde sus casas, con el equipo A.D.y ver sus trabajos publicados en toda España (y probablemente, con el nuevo DAAD, en otros países), de ganarse un merecido dinero y de continuar trabajando en colaboración para futuros proyectos.

Pero para hacer realidad ésta oferta y que no hubiese reclamaciones ni

cabreos, se necesitaba que todos los finalistas la aceptaran libremente. Para ello se les envío una carta explicativa del proyecto y una hoja en la que debían decir si la consideraban justa.

Si no hubiese acuerdo, pues se declararía un ganador, se le daría su premio en metálico y su viaje a Londres, Barri, Valencia y Madrid, y se procedería a la conversión de su aventura para los otros ordenadores.

Las respuestas no se hicieron esperar, primero en forma de llamadas telefónicas dando un entusiasta SI y anunciando que enviaban carta. Todas llegaron al cabo de pocos días. Muchas acompañaban el lacónico mensaje de aceptación que antes hemos reproducido con más extensas manifestaciónes de entusiasmo, proyectos y planes para el futuro y peticiones de consejo a la hora de elegir el ordenador a usar.

¡El Mundo de Aventura está de enhorabuena! Nos congratulamos de anunciar a todos los aficionados que nuevos valores han tomado la batuta.

Nuevas ideas, nuevas formas de ver las cosas y nuevos métodos de trabajo tendrán ahora la oportunidad de nacer, con la ventaja que tiene el ver tu trabajo reproducido en todos los ordenadores del mercado y el apoyo de una casa con solera.

Guarden bien sus nombres, darán mucho que hablar y en ellos está el futuro del Mundo de la Aventura.

Estas fueron sus obras.

DR. JEKYLL vs MR. HYDE

Autores: Jaime Alfonso Perez Moriano, Programa. Juan Carlos Perez Walls, Gráficos. Morbosoft, Sta. Cruz de Tenerife.

Se ha elegido un tema macabro, con tumbas y cementerios a porrón. La historia va de que Jekyll solo sufrió un ataque de catalepsia cuando Hyde se envenenó y ahora hay que ayudarle a encontrar la manera de librarse de su extraño mal.

Se controlan dos personajes, el bueno de Jekyll, quien te obedece, y el malo de Hyde que es un rebelde. Combinando adecuadamente el uso de éstos dos personajes, se pueden resolver los problemas. Los problemas son lógicos y es muy interesante el cambio de actitud del protagonista al alternar entre los dos personajes.

Los gráficos están muy bien hechos y añaden al ambiente.

EL ANILLO

Autor: Juan Antonio Paz Salgado. San Fernando, Cádiz.

Tiene la gran originalidad de que no eres un personaje, sino un objeto, más concretamente un anillo, puedes ser llevado, puesto, etc. Lo único que tu puedes hacer para influir en los demás es brillar, variar el tamaño, examinar cosas y comunicarte con quien te lleve puesto.

No tiene gráficos, pero destaca sobre todo por lo original de su concepto, sobre todo en la primera parte, en la cual eres tan solo un objeto.

MEMORIAS DE UN HOBBIT

Autor: Javier San José. Miranda del Ebro, Burgos.

Tipo Ultratolkeniano. Es una especie de continuación del Hobbit y del Señor de los Anillos. Disuelta ya la comunidad del anillo, todo el equipo zarpa hacia tierras lejanas. Pasa el tiempo, unos nacen y otros, como Bilbo, mueren.

Durante el funeral aparece el malabestia de turno y se lleva a Galadriel. Por supuesto, debes guiar al grupo de microhobbyts a rescatar a tan preciada dama.

Hay un cuidadoso tratamiento del tiempo, con variación dia-noche y con cambios en los gráficos de acuerdo con ello. Como ayuda tienes un reloj que te va dando la hora.

MIDNIGHT

Autor: Carlos Sisí, de la Cala del Moral, Málaga.

Estás en una siniestra mansión, despiertas depués de haber sido golpeado en la cabezota. Si no haces las cosas rápido y bien, te convertirás en un sabroso bocado vampiresco.

Debes liberarte y conseguir diversos objetos, o fabricarte otros, para poder combatir al horrendo Ser que yace en el sótano.

Está hecha para 128 y las utiliza a fondo. Muy bien ambientada. Destacamos el tratamiento de las cosas y los objetos.

Los gráficos están dotados de un cierto movimiento, por ejemplo: hay ventanas que se abren, armarios que se cierran y si rompes algo, el gráfico variará para mostrarlo roto.

SHERIFF

Autor: Antonio de Haro Leon, Barcelona.

También hecha para 128 K. Eres el sheriff de una localidad del Salvaje Oeste, debes cuidar del pueblo, defenderlo de atracos, enfrentarte en mortal duelo con el malo de turno y, en la segunda parte, rescatar un botín de manos de los forajidos.

Tiene buenos gráficos con secuencias animadas, como la escena en el salón, donde se monta una discusión por un juego de poker y ves como el pistolero se levanta y te dispara.

JOHNY WAYNA

Autor: Pedro Amador Lopez, de Madrid.

Humorística y con buenos gráficos.Como su nombre indica, está ambientada en el lejano Oeste. Eres el Sheriff de Torremolin, Texas. Los malos (Jimmy Pistolas y Jimmy Pánicos), han secuestrado a tu ama de llaves porque es una gran cocinera. Debes rescatarla para que lo prepare todo para tu boda.

Tiene varios PSIs bastante bien controlados, con sus propios gráficos faciales, lo que les da un cierto moviento bucal cuando los personajes hablan.

ESPEJOS

Autor: Pedro J. Rodríguez Larrañaga, de San Sebastián.

Resulta que Sergend, vil nigromante, ha construido un espejo que refleja la parte oscura del alma y poco a poco se ha ido apoderando del reino.

Tú actuas como Bronhir de Maine y estás encerrado en una habitación a la espera de ser trasladado al castillo para posterior tortura y despellejamiento.

En la segunda parte debes alcanzar tu objetivo, que es destruir el espejo escondido en un monasterio y custodiado por monjes locos.

Consta de 3 partes, y no utiliza la técnica gráfica de "líneas elásticas" del resto, al estar realizada en ensamblador. Al final tiene un buen efecto de arcade.

Destacaríamos el hecho de que durante el juego puedes escuchar una extraordinaria cantidad de melodías musicales, muestra del innegable virtuosismo musical de su autor.

Bueno, pues estos son los trabajos de "Los siete magníficos".Nuestra enhorabuena para todos ellos.

ANDRES RESPETUOSAMENTE
SAMUDIO MONRO - 1991

Aula Spectrum

DIDÁCTICA DE LA ARITMÉTICA

AULA PREMIADO SPECTRUM



El término didáctica viene a comprender todo aquello que se relaciona con el aprendizaje y la enseñanza más o menos directamente. Los alumnos de magisterio saben mucho de ésto. Aritmética se reduce, elementalmente, a sumar, restar, multiplicar y dividir. Mezclando ambos conceptos se obtiene un programa de ordenador que te enseña a realizar las operaciones más básicas de la historia de la Matemática, sin que en nigún momento te sientas un niño de E.G.B.

Como podréis observar, el programa os da las explicaciones pertinentes para acometer todos los pasos que tengáis idea de probar, originalísimos en cualquier caso. Don Santiago Rebollar ha realizado un auténticamente encantador programa, que aunque un poco largo, entusiasmará a los más peques de la casa, público especial y actuante, con tantas operaciones como podrán practicar. Si tenéis tiempo, es muy recomendable que lo copiéis. Total, os va a costar lo mismo.

```
 100 CLS : PAPER 7: BORDER 0: IN
K 0
 110 CLS : PRINT AT 1,0; INK 2;
INVERSE 1;"Programa didactico de
 Aritmetica": INVERSE 0: INK 0:
PRINT AT 2,1;"por Santiago Rebol
lar Navarro"
 120 PRINT AT 4,0;"[redacted]"
 130 PRINT AT 5,3; INK 2;"***PRO
GRAMA AGOSTO 1984***"; INK 0
 140 DATA ""
 150 DATA " ***********ARITMETICA
**********


              OPERACIONES FUNDAME
NTALES DE     SUMAS, RESTAS, MULT
IPLICACIO     NES Y DIVISIONES.
               INSTRUCCIONES PREL

IMINARES"
 160 DATA ""
 170 DATA "          !PON ATENCION
!

              OBSERVA Y LEE todo
lo que apa    rece en la pantalla
.
             .
              NO TE ACELERES,suje
ta la moto    para no caerte.

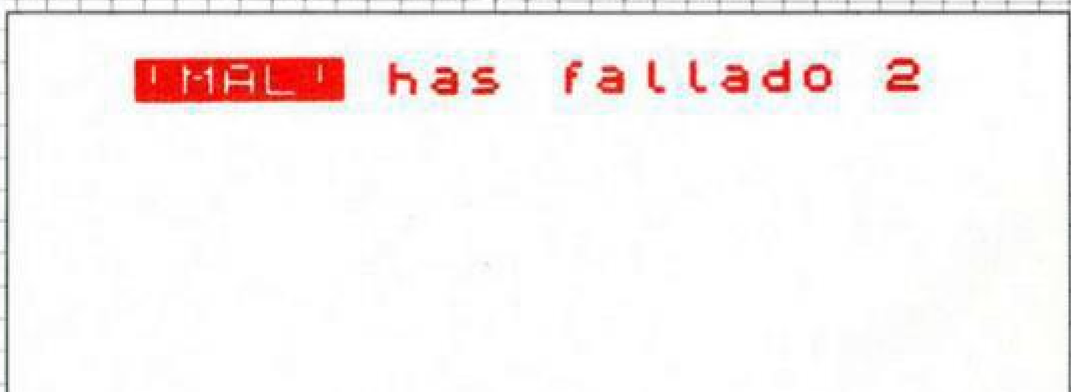
                    (es una bro
ma)"
 180 DATA ""
 190 DATA " Y AHORA que estamos
tranquilos   vamos a ver el progr
ama.
             Primero veras un RES
UMEN del     contenido del progra
ma.

             Al escoger numero y
pulsarle     aparece una lista qu
e en es-     te idioma le llaman
<MENU>."
 200 DATA ""
 210 DATA " Cada lista o <MENU>
te indica    lo que puedes selecc
ionar y      practicar.

             Y AHORA busca la sue
rte afa-     nandote para hacer b
ien los      ejercicios propuesto
s.

                     !!ADELANT
E!!"
 220 DATA "","",""
 230 FOR X=1 TO 4
 240 PRINT AT 3,1
 250 FOR Z=3 TO 4
 260 READ A$
 270 PRINT
 280 FOR A=1 TO LEN A$: PRINT OV
ER 1;A$(A);
 290 BEEP .02,CODE a$(a)-65
 300 NEXT A
 310 PRINT : NEXT Z
 320 PRINT AT 21,1; INK 2;"pulsa
 una tecla para continuar"; INK
0
 330 PAUSE 0
 340 FOR C=5 TO 21: PRINT AT C,1
;"
  ": BEEP 1/50,C: NEXT C
 350 IF X>=5 THEN GO TO 380
 360 NEXT X
 380 CLS : PAPER 7: BORDER 7
 390 CLS : FLASH 1: PRINT AT 21,
0;"PULSA ENTER PARA SEGUIR": PAU
SE 0: FLASH 0: CLS
 550 CLS : CLS : PRINT AT 2,4;"-
 RESUMEN DE OPCIONES -";AT 6,2;"
1.- SUMA o adicion";AT 9,2;"2.-
RESTA o sustraccion";AT 12,2;"3.
- MULTIPLICACION";AT 15,2;"4.- D
IVISION";AT 18,2; FLASH 1;"0.- F
IN DEL PROGRAMA": FLASH 0
 560 PRINT AT 21,0;"PULSA NUMERO
ELEGIDO": PAUSE 0: GO TO 3920
 570 CLS : PRINT AT 1,2;"- Ejerc
icios de SUMAR";AT 4,2;"1.- SUMA
S de dos sumandos.";AT 6,2;"2.-
SUMAS de cuatro sumandos.";AT 8,
2;"3.- SUMAS de seis sumandos."
 580 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23
672
 590 DIM l$(6): DIM m$(6): DIM n
$(6): DIM o$(6): DIM p$(6): DIM
q$(6): DIM r$(6)
 600 PRINT AT 19,1;"Escoge un nu
mero, pulsale y      despues puls
a ENTER.": INPUT "1-2-3" v: CLS
 610 LET a=INT (RND*1e5): LET b=
INT (RND*1e5)
 620 LET c=INT (RND*1e5): LET d=
INT (RND*1e5)
 630 LET e=INT (RND*1e5): LET h=
INT (RND*1e5)
 640 LET g$=STR$ a: LET l$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 650 LET g$=STR$ b: LET m$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 660 LET g$=STR$ c: LET n$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 670 LET g$=STR$ d: LET o$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 680 LET g$=STR$ e: LET p$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 690 LET g$=STR$ h: LET q$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 700 IF v=1 THEN LET s=a+b
 710 IF v=2 THEN LET s=a+b+c+d
 720 IF v=3 THEN LET s=a+b+c+d+e
+h
 730 LET g$=STR$ s: LET r$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 740 PRINT AT 8,12;l$: IF v=1 TH
EN PRINT AT 9,11;"+";m$
 750 PRINT AT 8,12;l$: IF v=2 TH
EN PRINT AT 9,11;"+";m$;AT 10,11
;"+";n$;AT 11,11;"+";o$
 760 PRINT AT 8,12;l$: IF v=3 TH
EN PRINT AT 9,11;"+";m$;AT 10,11
;"+";n$;AT 11,11;"+";o$;AT 12,11
;"+";p$;AT 13,11;"+";q$
 770 LET f=0: FOR i=6 TO 7-LEN g
$ STEP -1
 780 IF v=1 THEN PRINT AT 10,12;
"______";AT 11,11+i;"■"
 790 IF v=2 THEN PRINT AT 12,12;
"______";AT 13,11+i;"■"
 800 IF v=3 THEN PRINT AT 14,12;
"______";AT 15,11+i;"■"
 810 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
 820 IF k$="" THEN GO TO 810
 830 IF r$(i)<>k$ THEN LET f=f+1
: PRINT AT 1,1;"!MAL!" has fallad
o ";f: BEEP .5,12: GO TO 810
 840 IF v=1 THEN PRINT AT 11,11+
i;k$: NEXT i: PAUSE 150: GO TO 8
70
 850 IF v=2 THEN PRINT AT 13,11+
i;k$: NEXT i: PAUSE 150: GO TO 8
70
 860 IF v=3 THEN PRINT AT 15,11+
i;k$: NEXT i: PAUSE 150: GO TO 8
70
 870 CLS : PRINT AT 1,1;"SUMA TE
RMINADA";AT 2,1;"Total fallos=
";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIE
N! has acertado": FLASH 0: BEEP
.5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: B
EEP .5,12: GO TO 880
 880 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 1
0,0;"Pulsa (s) para repetir y EN
TER"''"Pulsa (n) para RESUMEN y
ENTER": PAUSE 500: CLS
 890 INPUT "s/n";j$
 900 IF j$="s" THEN GO TO 610
 910 IF j$="n" THEN GO TO 550
 920 CLS : PRINT AT 1,2;"- Ejerc
icios de RESTAR"''''"1.- RESTAS"
 930 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23
672
 940 DIM l$(6): DIM m$(6): DIM r
$(6)
 950 PRINT AT 19,1;"Pulsa el 1 y
 despues ENTER.": INPUT "1" y: C
LS
 960 LET a=INT (RND*1e5): LET b=
INT (RND*1e5)
 970 IF y=1 THEN IF a<b THEN LET
 x=a: LET a=b: LET b=x
 980 LET g$=STR$ a: LET l$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
 990 LET g$=STR$ b: LET m$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
1000 IF y=1 THEN LET s=a-b
1010 LET g$=STR$ s: LET r$(7-LEN
 g$ TO 6)=g$
1020 IF y=1 THEN PRINT AT 6,9;l$
;AT 7,8;"-";m$
1030 LET f=0: FOR i=6 TO 7-LEN g
$ STEP -1
1040 IF y=1 THEN PRINT AT 8,9;"_
_____";AT 9,8+i;"■"
1050 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
1060 IF k$="" THEN GO TO 1050
1070 IF r$(i)<>k$ THEN LET f=f+1
: PRINT AT 1,1;"!MAL!" has fallad
o ";f: FLASH 0: BEEP .5,12: GO T
O 1050
1080 IF y=1 THEN PRINT AT 9,8+i;
k$: NEXT i: PAUSE 150: GO TO 109
0
1090 CLS : PRINT AT 1,1;"RESTA T
ERMINADA";AT 2,1;"Total fallos=
";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BI
EN! has acertado": FLASH 0: BEEP
 .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16:
BEEP .5,12: GO TO 1100
1100 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 1
0,0;"Pulsa (s) para repetir y EN
TER"''"Pulsa (n) para RESUMEN y
ENTER": PAUSE 100: CLS
1110 INPUT "s/n";j$
1120 IF j$="s" THEN GO TO 960
1130 IF j$="n" THEN GO TO 550
1140 CLS : PRINT AT 1,2;"- Ejerc
icios de MULTIPLICAR.";AT 4,2;"1
.- Varias cifras por 1 o 2.";AT
6,2;"2.- Varias cifras por 2 o 3
.";AT 8,2;"3.- Varias cifras por
 3 o 4.";AT 10,2;"4.- Una cifra
por otra.";AT 12,5;"T para ver l
a tabla.";AT 14,5;"U para ver ot
ra tabla.";AT 16,5;"R para resum
en."
1150 PRINT AT 19,1;"Escoge un nu
mero, pulsale y      despues puls
a ENTER.": INPUT "1-2-3-4-t-u-r"
;w: CLS
1160 IF w=1 THEN GO TO 1430
1170 IF w=2 THEN GO TO 1770
1180 IF w=3 THEN GO TO 2110
1190 IF w=4 THEN GO TO 1200
1200 CLS : LET f=0: LET a=INT (1
0*RND): LET b=INT (10*RND): IF w
=4 THEN LET s=a*b
1210 LET g$=STR$ a+"x"+STR$ b+"=
"
1220 PRINT AT 10,10;g$;"  "
```

```
1230 IF f THEN PRINT AT 1,1;"numero fallos= ";f
1240 LET g$=STR$ s: FOR i=1 TO LEN g$
1250 PRINT AT 10,13+i;"█";AT 19,21;"t= TABLA";AT 20,21;"u= OTRA";AT 21,21;"r= RESUMEN"
1260 PAUSE 0: LET k$=INKEY$
1270 IF k$="t" THEN GO TO 1330
1280 IF k$="u" THEN GO TO 1360
1290 IF k$="r" THEN GO TO 550
1300 IF k$<>g$(i) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado= ";f: FLASH 0: BEEP .5,12: GO TO 1260
1310 PRINT AT 10,13+i;k$: NEXT i
1320 PAUSE 50: GO TO 1200
1330 CLS : PAUSE 25: FOR i=0 TO 9
1340 PRINT a;"x";i;"=";a*i;TAB 16;b;"x";i;"=";b*i: NEXT i
1350 PAUSE 0: CLS : GO TO 1200
1360 CLS : PAUSE 25: PLOT 48,16: DRAW 0,128: DRAW 192,0
1370 PRINT AT 0,4;"MULTIPLICANDO";AT 2,2;"M 1 2 3 4 5 6 7 8 9 U █";AT 4,2;"L █";AT 5,2;"T 2 4 6 8 10 12 14 16 18 I █"
1380 PRINT AT 7,2;"P 3 6 9 12 15 18 21 24 27 L █";AT 9,2;"I 4 8 12 16 20 24 28 32 36 C █"
1390 PRINT AT 11,2;"A 5 10 15 20 25 30 35 40 45 D █";AT 13,2;"O 6 12 18 24 30 36 42 48 54 R █"
1400 PRINT AT 15,4;"7 14 21 28 35 42 49 56 63 █";AT 17,4;"8 16 24 32 40 48 56 64 72 █";AT 19,4;"9 18 27 36 45 54 63 72 81"
1410 PLOT 48,16: DRAW 0,128: DRAW 192,0
1420 PAUSE 0: CLS : GO TO 1200
1430 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23672
1440 DIM l$(6): DIM m$(6): DIM r$(6)
1450 LET a=INT (RND*1e5)
1460 LET b=INT (RND*100)
1470 LET g$=STR$ a: LET l$(7-LEN g$ TO )=g$
1480 LET g$=STR$ b: LET m$(7-LEN g$ TO )=g$
1490 PRINT AT 10,10;l$: IF w=1 THEN PRINT AT 11,13;"x";m$(5 TO )
1500 IF w=1 THEN PRINT AT 12,10;"______"
1510 LET f=0
1520 IF w=1 THEN FOR m=6 TO 7-LEN g$ STEP -1
1530 IF w=1 THEN LET g$=STR$ (a*VAL m$(m))
1540 FOR r=LEN g$ TO 1 STEP -1
1550 IF w=1 THEN PRINT AT 19-m,9+m-LEN g$+r;"█"
1560 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
1570 IF k$="" THEN GO TO 1560
1580 IF k$<>g$(r) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado ";f: BEEP .5,12: GO TO 1560
1590 IF w=1 THEN PRINT AT 19-m,9+m-LEN g$+r;k$
1600 NEXT r
1610 NEXT m
1620 IF w=1 THEN LET m=19-m
1630 IF w=1 THEN LET g$=STR$ (a*b)
1640 IF w=1 THEN PRINT AT m,16-LEN g$;"________"
1650 FOR r=16 TO 17-LEN g$ STEP -1
1660 IF w=1 THEN PRINT AT m+1,r-1;"█"
1670 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
1680 IF k$="" THEN GO TO 1660
1690 IF k$<>g$(LEN g$+r-16) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado ";f: BEEP .5,12: GO TO 1660
1700 IF w=1 THEN PRINT AT m+1,r-1;k$
1710 NEXT r
1720 PAUSE 150: CLS : PRINT AT 1,1;"MULTIPLICACION TERMINADA"'"Total fallos ";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIEN! has acertado": BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: BEEP .5,12: FLASH 0
1730 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 10,0;"Pulsa <s> y ENTER para repetir"'"Pulsa <n> y ENTER para RESUMEN": PAUSE 100: CLS
1740 INPUT "s/n";j$
1750 IF j$="s" THEN GO TO 1450
1760 IF j$="n" THEN GO TO 550
1770 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23672
1780 DIM l$(6): DIM n$(6): DIM r$(6)
1790 LET a=INT (RND*1e5)
1800 LET c=INT (RND*1e3)
1810 LET g$=STR$ a: LET l$(7-LEN g$ TO )=g$
1820 LET g$=STR$ c: LET n$(7-LEN g$ TO )=g$
1830 PRINT AT 10,10;l$: IF w=2 THEN PRINT AT 11,12;"x";n$(4 TO )
1840 IF w=2 THEN PRINT AT 12,10;"______"
1850 LET f=0
1860 IF w=2 THEN FOR n=6 TO 7-LEN g$ STEP -1
1870 IF w=2 THEN LET g$=STR$ (a*VAL n$(n))
1880 FOR r=LEN g$ TO 1 STEP -1
1890 IF w=2 THEN PRINT AT 19-n,9+n-LEN g$+r;"█"
1900 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
1910 IF k$="" THEN GO TO 1900
1920 IF k$<>g$(r) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado ";f: BEEP .5,12: GO TO 1900
1930 IF w=2 THEN PRINT AT 19-n,9+n-LEN g$+r;k$
1940 NEXT r
1950 NEXT n
1960 IF w=2 THEN LET n=19-n
1970 IF w=2 THEN LET g$=STR$ (a*c)
1980 IF w=2 THEN PRINT AT n,16-LEN g$;"________"
1990 FOR r=16 TO 17-LEN g$ STEP -1
2000 IF w=2 THEN PRINT AT n+1,r-1;"█"
2010 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2020 IF k$="" THEN GO TO 2010
2030 IF k$<>g$(LEN g$+r-16) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado ";f: BEEP .5,12: GO TO 2010
2040 IF w=2 THEN PRINT AT n+1,r-1;k$
2050 NEXT r
2060 PAUSE 150: CLS : PRINT AT 1,1;"MULTIPLICACION TERMINADA"'"Total fallos ";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIEN! has acertado": BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: BEEP .5,12: FLASH 0
2070 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 10,0;"Pulsa <s> y ENTER para repetir"'"Pulsa <n> y ENTER para RESUMEN": PAUSE 100: CLS
2080 INPUT "s/n";j$
2090 IF j$="s" THEN GO TO 1790
2100 IF j$="n" THEN GO TO 550
2110 PAUSE 25: RANDOMIZE PEEK 23672
2120 DIM l$(6): DIM o$(6): DIM r$(6)
2130 LET a=INT (RND*1e5)
2140 LET d=INT (RND*1e4)
2150 LET g$=STR$ a: LET l$(7-LEN g$ TO )=g$
2160 LET g$=STR$ d: LET o$(7-LEN g$ TO )=g$
2170 PRINT AT 10,10;l$: IF w=3 THEN PRINT AT 11,11;"x";o$(3 TO )
2180 IF w=3 THEN PRINT AT 12,10;"______"
2190 LET f=0
2200 IF w=3 THEN FOR o=6 TO 7-LEN g$ STEP -1
2210 IF w=3 THEN LET g$=STR$ (a*VAL o$(o))
2220 FOR r=LEN g$ TO 1 STEP -1
2230 IF w=3 THEN PRINT AT 19-o,9+o-LEN g$+r;"█"
2240 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2250 IF k$="" THEN GO TO 2240
2260 IF k$<>g$(r) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado ";f: BEEP .5,12: GO TO 2240
2270 IF w=3 THEN PRINT AT 19-o,9+o-LEN g$+r;k$
2280 NEXT r
2290 NEXT o
2300 IF w=3 THEN LET o=19-o
2310 IF w=3 THEN LET g$=STR$ (a*d)
2320 IF w=3 THEN PRINT AT o,16-LEN g$;"________"
2330 FOR r=16 TO 17-LEN g$ STEP -1
2340 IF w=3 THEN PRINT AT o+1,r-1;"█"
2350 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2360 IF k$="" THEN GO TO 2350
2370 IF k$<>g$(LEN g$+r-16) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado ";f: BEEP .5,12: GO TO 2350
2380 IF w=3 THEN PRINT AT o+1,r-1;k$
2390 NEXT r
2400 PAUSE 150: CLS : PRINT AT 1,1;"MULTIPLICACION TERMINADA"'"Total fallos ";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIEN! has acertado": BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: BEEP .5,12: FLASH 0
2410 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 10,0;"Pulsa <s> y ENTER para repetir"'"Pulsa <n> y ENTER para RESUMEN": PAUSE 100: CLS
2420 INPUT "s/n";j$
2430 IF j$="s" THEN GO TO 2130
2440 IF j$="n" THEN GO TO 550
2450 CLS : PRINT AT 1,2;"- Ejercicios de DIVIDIR.";AT 4,2;"1.- Varias cifras por una.";AT 6,2;"2.- Varias cifras por 1 o 2";AT 8,2;"3.- Varias cifras por 2 o 3.";AT 10,2;"4.- Varias cifras por cuatro.";AT 19,1;"Escoge un numero, pulsale y despues pulsa ENTER."
2460 PAUSE 250: RANDOMIZE PEEK 23672
2470 DIM l$(6): DIM m$(6): DIM n$(6): DIM o$(6): DIM r$(6)
2480 CLEAR : INPUT "1-2-3-4"'v: CLS
2490 IF v=1 THEN GO TO 2530
2500 IF v=2 THEN GO TO 2880
2510 IF v=3 THEN GO TO 3220
2520 IF v=4 THEN GO TO 3570
2530 LET a=INT (RND*1e6): LET b=INT (RND*10): LET s=INT (a/b)
2540 LET l$=STR$ a: LET m$=STR$ b: LET r$=STR$ s
2550 PRINT AT 8,10;l$;TAB 17;m$
2560 PLOT 132,112: DRAW 0,-12: DRAW 48,0
2570 LET f=0: LET q=0
2580 LET p=LEN m$+(VAL l$( TO LEN m$)<b)
2590 LET g$=l$( TO p)
2600 FOR m=1 TO LEN r$: PRINT AT 10,16+m;"█"
2610 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2620 IF k$="" THEN GO TO 2610
2630 IF k$<>r$(m) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 2610
2640 PRINT AT 10,16+m;k$
2650 IF k$="0" THEN LET q=q+1: GO TO 2750
2660 LET g$=STR$ (VAL g$-b*VAL r$(m))
2670 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g$="0"+g$: GO TO 2670
2680 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP -1
2690 PRINT AT 9+m-q,r+9;"█"
2700 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2710 IF k$="" THEN GO TO 2700
2720 IF k$<>g$(r-p+LEN g$) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 2700
2730 PRINT AT 9+m-q,r+9;k$
2740 NEXT r
2750 IF m=LEN r$ THEN GO TO 2820
2760 LET p=p+1: LET g$=g$+l$(p)
2770 PRINT AT 9+m-q,p+9;"█"
2780 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2790 IF k$="" THEN GO TO 2780
2800 IF k$<>l$(p) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"¡MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 2780
2810 PRINT AT 9+m-q,p+9;k$
2820 NEXT m
2830 PAUSE 150: CLS : PRINT AT 1
```



```
,1;"DIVISION TERMINADA"'" Total fallos= ";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIEN! has acertado": BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: BEEP .5,12: FLASH 0
2840 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 10,0;"Pulsa (s) y ENTER para repetir"'"Pulsa (n) y ENTER para RESUMEN": PAUSE 100: CLS
2850 INPUT "s/n";j$
2860 IF j$="s" THEN GO TO 2530
2870 IF j$="n" THEN GO TO 550
2880 LET a=INT (RND*1e6): LET b=INT (RND*100): LET s=INT (a/b)
2890 LET l$=STR$ a: LET m$=STR$ b: LET r$=STR$ s
2900 PRINT AT 8,10;l$;TAB 17;m$
2910 PLOT 132,112: DRAW 0,-12: DRAW 48,0
2920 LET f=0: LET q=0
2930 LET p=LEN m$+(VAL l$( TO LEN m$)<b)
2940 LET g$=l$( TO p)
2950 FOR m=1 TO LEN r$: PRINT AT 10,16+m;"■"
2960 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
2970 IF k$="" THEN GO TO 2960
2980 IF k$<>r$(m) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 2960
2990 PRINT AT 10,16+m;k$
3000 IF k$="0" THEN LET q=q+1: GO TO 3100
3010 LET g$=STR$ (VAL g$-b*VAL r$(m))
3020 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g$="0"+g$: GO TO 3020
3030 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP -1
3040 PRINT AT 9+m-q,r+9;"■"
3050 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3060 IF k$="" THEN GO TO 3050
3070 IF k$<>g$(r-p+LEN g$) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 3050
3080 PRINT AT 9+m-q,r+9;k$
3090 NEXT r
3100 IF m=LEN r$ THEN GO TO 3160
3110 LET p=p+1: LET g$=g$+l$(p)
3120 PRINT AT 9+m-q,p+9;"■"
3130 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3140 IF k$="" THEN GO TO 3130
3150 PRINT AT 9+m-q,p+9;k$
3160 NEXT m
3170 PAUSE 150: CLS : PRINT AT 1,1;"DIVISION TERMINADA"'" Total fallos= ";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIEN! has acertado": BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: BEEP .5,12: FLASH 0
3180 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 10,0;"Pulsa (s) y ENTER para repetir"'"Pulsa (n) y ENTER para RESUMEN": PAUSE 100: CLS
3190 INPUT "s/n";j$
3200 IF j$="s" THEN GO TO 2880
3210 IF j$="n" THEN GO TO 550
3220 LET a=INT (RND*1e6): LET b=INT (RND*1e3): LET s=INT (a/b)
3230 LET l$=STR$ a: LET m$=STR$ b: LET r$=STR$ s
3240 PRINT AT 8,10;l$;TAB 17;m$
3250 PLOT 132,112: DRAW 0,-12: DRAW 48,0
3260 LET f=0: LET q=0
3270 LET p=LEN m$+(VAL l$( TO LEN m$)<b)
3280 LET g$=l$( TO p)
3290 FOR m=1 TO LEN r$: PRINT AT 10,16+m;"■"
3300 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3310 IF k$="" THEN GO TO 3300
3320 IF k$<>r$(m) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 3300
3330 PRINT AT 10,16+m;k$
3340 IF k$="0" THEN LET q=q+1: GO TO 3440
3350 LET g$=STR$ (VAL g$-b*VAL r$(m))
3360 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g$="0"+g$: GO TO 3360
3370 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP -1
3380 PRINT AT 9+m-q,r+9;"■"
3390 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3400 IF k$="" THEN GO TO 3390
3410 IF k$<>g$(r-p+LEN g$) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 3390
3420 PRINT AT 9+m-q,r+9;k$
3430 NEXT r
3440 IF m=LEN r$ THEN GO TO 3510
3450 LET p=p+1: LET g$=g$+l$(p)
3460 PRINT AT 9+m-q,p+9;"■"
3470 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3480 IF k$="" THEN GO TO 3470
3490 IF k$<>l$(p) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 3470
3500 PRINT AT 9+m-q,p+9;k$
3510 NEXT m
3520 PAUSE 150: CLS : PRINT AT 1,1;"DIVISION TERMINADA"'" Total fallos= ";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIEN! has acertado": BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: BEEP .5,12: FLASH 0
3530 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 10,0;"Pulsa (s) y ENTER para repetir"'"Pulsa (n) y ENTER para RESUMEN": PAUSE 100: CLS
3540 INPUT "s/n";j$
3550 IF j$="s" THEN GO TO 3220
3560 IF j$="n" THEN GO TO 550
3570 LET a=INT (RND*1e6): LET b=INT (RND*1e4): LET s=INT (a/b)
3580 LET l$=STR$ a: LET m$=STR$ b: LET r$=STR$ s
3590 PRINT AT 8,10;l$;TAB 17;m$
3600 PLOT 132,112: DRAW 0,-12: DRAW 48,0
3610 LET f=0: LET q=0
3620 LET p=LEN m$+(VAL l$( TO LEN m$)<b)
3630 LET g$=l$( TO p)
3640 FOR m=1 TO LEN r$: PRINT AT 10,16+m;"■"
3650 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3660 IF k$="" THEN GO TO 3650
3670 IF k$<>r$(m) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 3650
3680 PRINT AT 10,16+m;k$
3690 IF k$="0" THEN LET q=q+1: GO TO 3790
3700 LET g$=STR$ (VAL g$-b*VAL r$(m))
3710 IF LEN g$<LEN m$ THEN LET g$="0"+g$: GO TO 3710
3720 FOR r=p TO p-LEN g$+1 STEP -1
3730 PRINT AT 9+m-q,r+9;"■"
3740 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3750 IF k$="" THEN GO TO 3740
3760 IF k$<>g$(r-p+LEN g$) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 3740
3770 PRINT AT 9+m-q,r+9;k$
3780 NEXT r
3790 IF m=LEN r$ THEN GO TO 3860
3800 LET p=p+1: LET g$=g$+l$(p)
3810 PRINT AT 9+m-q,p+9;"■"
3820 PAUSE 50: LET k$=INKEY$
3830 IF k$="" THEN GO TO 3820
3840 IF k$<>l$(p) THEN LET f=f+1: PRINT AT 1,1;"!MAL! has fallado= ";f: BEEP .5,12: GO TO 3820
3850 PRINT AT 9+m-q,p+9;k$
3860 NEXT m
3870 PAUSE 150: CLS : PRINT AT 1,1;"DIVISION TERMINADA"'" Total fallos= ";f: FLASH 1: PRINT AT 4,4;"!BIEN! has acertado": BEEP .5,12: BEEP .5,10: BEEP .5,16: BEEP .5,12: FLASH 0
3880 PAUSE 100: CLS : PRINT AT 10,0;"Pulsa (s) y ENTER para repetir"'"Pulsa (n) y ENTER para RESUMEN": PAUSE 100: CLS
3890 INPUT "s/n";j$
3900 IF j$="s" THEN GO TO 3570
3910 IF j$="n" THEN GO TO 550
3920 IF INKEY$="" THEN GO TO 3920
3930 IF INKEY$="1" THEN GO TO 570
3940 IF INKEY$="2" THEN GO TO 920
3950 IF INKEY$="3" THEN GO TO 1140
3960 IF INKEY$="4" THEN GO TO 2450
3970 IF INKEY$="0" THEN NEW
```

CÁLCULO

Jamás de los jamases un programa tan corto, sencillo y simple, os habrá venido tan bien. Sobre todo a los que acaban de comprarse el ordenador y quieran practicar esas cosillas de cálculo que se dan en E.G.B. Todo se lo debéis a José Ignacio González, de Móstoles, que se ha montado unas rutinillas que además de despejadas operaciones aritméticas, os va a sacar las castañas del fuego de las potencias, de las áreas de figuras geométricas, y de las pantanosas raíces cuadradas. Lástima que no incluya una didáctica ejemplar, como en el anterior caso, pero, bueno, al fin y al cabo es el resultado lo que importa.

```
  10 REM PROGRAMA DE CALCULO POR Jose Ignacio Fdez
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: CLS
  30 PRINT AT 1,4;"PROGRAMA DE CALCULO"
  40 PRINT AT 3,9;"*MENU*"
  50 INK 6: PRINT AT 5,6;"{1}>>SUMAR": PRINT AT 6,6;"{2}>>RESTAR": PRINT AT 7,6;"{3}>>MULTIPLICAR": PRINT AT 8,6;"{4}>>DIVIDIR": PRINT AT 9,6;"{5}>>RESOLVER UNA POTENCIA": PRINT AT 10,6;"{6}>>AREA FIG.GEOMETRICAS": PRINT AT 11,6;"{7}>>RAIZ CUADRADA"
  60 PRINT AT 14,9;"Autor:Jose Ignacio Fdez": PRINT AT 15,9;"© 1990 J.I SOFT"
  70 INPUT FLASH 1;"Elige opcion:",a$
  80 IF a$="1" THEN CLS : GO TO 160
  90 IF a$="2" THEN CLS : GO TO 170
 100 IF a$="3" THEN CLS : GO TO 180
 110 IF a$="4" THEN CLS : GO TO 190
 120 IF a$="5" THEN CLS : GO TO 200
 130 IF a$="6" THEN CLS : GO TO 210
 140 IF a$="7" THEN CLS : GO TO 420
 150 IF a$="" THEN GO TO 70
 160 PRINT AT 3,9;"-SUMAS-": INPUT "INTRODUCE 1 SUMANDO:",a: INPUT "INTRODUCE 2 SUMANDO:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a+b: PAUSE 0: GO TO 20
 170 PRINT AT 3,9;"-RESTAS-": INPUT "INTRODUCE MINUENDO:",a: INPUT "INTRODUCE SUSTRAENDO:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a-b: PAUSE 0: GO TO 20
 180 PRINT AT 3,9;"-MULTIPLICACIONES-": INPUT "INTRODUCE MULTIPLICANDO:",a: INPUT "INTRODUCE MULTIPLICADOR:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a*b: PAUSE 0: GO TO 20
 190 PRINT AT 3,9;"-DIVISIONES-": INPUT "INTRODUCE DIVIDENDO:",a: INPUT "INTRODUCE DIVISOR:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a/b: PAUSE 0: GO TO 20
 200 PRINT AT 3,9;"-POTENCIAS-": INPUT "INTRODUCE BASE:",a: INPUT "INTRODUCE EXPONENTE:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a↑b: PAUSE 0: GO TO 20
 210 PRINT AT 1,9;"-AREAS-": PRINT AT 3,6;"{■}RECTANGULO": PRINT AT 5,6;"{■}CUADRADO": PRINT AT 7,6;"{■}ROMBOIDE": PRINT AT 9,6;"{■}TRIANGULO": PRINT AT 11,6;"{■}ROMBO": PRINT AT 13,6;"{■}TRAPECIO": PRINT AT 15,6;"{■}CIRCULO": PRINT AT 17,6;"{■}POLIGONO REGULAR": PRINT AT 19,6;"{■}LONG. CIRCUNFERENCIA"
 220 INPUT FLASH 1;"Elige opcion:",b$
 230 IF b$="r" THEN CLS : GO TO 330
 240 IF b$="c" THEN CLS : GO TO 340
 250 IF b$="o" THEN CLS : GO TO 350
 260 IF b$="t" THEN CLS : GO TO 360
 270 IF b$="m" THEN CLS : GO TO 370
 280 IF b$="a" THEN CLS : GO TO 380
 290 IF b$="i" THEN CLS : GO TO 390
 300 IF b$="p" THEN CLS : GO TO 400
 310 IF b$="f" THEN CLS : GO TO 410
 320 IF b$="" THEN GO TO 220
 330 INPUT "INTRODUCE BASE:",a: INPUT "INTRODUCE ALTURA:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a*b: PAUSE 0: GO TO 20
 340 INPUT "INTRODUCE LADO:",a: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a*a: PAUSE 0: GO TO 20
 350 INPUT "INTRODUCE BASE:",a: INPUT "INTRODUCE ALTURA:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a*b: PAUSE 0: GO TO 20
 360 INPUT "INTRODUCE BASE:",a: INPUT "INTRODUCE ALTURA:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a*b/2: PAUSE 0: GO TO 20
 370 INPUT "INTRODUCE DIAGONAL MAYOR:",a: INPUT "INTRODUCE DIAGONAL MENOR:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a*b/2: PAUSE 0: GO TO 20
 380 INPUT "INTRODUCE BASE MAYOR:",a: INPUT "INTRODUCE BASE MENOR:",b: INPUT "INTRODUCE ALTURA:",c: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a+b/2*c: PAUSE 0: GO TO 20
 390 INPUT "INTRODUCE RADIO:",a: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT PI*a*a: PAUSE 0: GO TO 20
 400 INPUT "INTRODUCE PERIMETRO:",a: INPUT "INTRODUCE APOTEMA:",b: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT a*b/2: PAUSE 0: GO TO 20
 410 INPUT "INTRODUCE RADIO:",a: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT 2*PI*a: PAUSE 0: GO TO 20
 420 PRINT AT 3,9;"-RAIZ CUADRADA-": INPUT "INTRODUCE NUMERO:",a: PRINT AT 15,0;"Resultado": PRINT SQR a: PAUSE 0: GO TO 20
```

PASMANIA

El refrán no se ha cumplido, y, por una vez, han salido cosas majas de Malagón. Cosas tan estupendas como el programilla que nos envía Don Oscar Pastrana, desde aquella localidad de Ciudad Real. Pasmania es otro de los maravillosos juegos de entretenimiento fomentador de inteligencias que últimamente nos ha dado por publicar en esta sección. A muchos os sonará indudablemente el aspecto del programa, quizá porque está basado en muchos juegos de aquella época en la que no se necesitaban juguetes.

Hay un cierto número de cofres y otro de llaves que debes colocar en las posiciones correctas. Existe también una fila de 9 números sobre los que están esos mismos objetos en tales posiciones. Debes dejar por tanto los cofres encima de los gráficos de cofres y las llaves encima de sus correspondientes gráficos.

Los movimientos que debes realizar vienen suficientemente explicados en el programa. El quid de la cuestión es ordenar los objetos en el menor número posible de intentos. A partir de saltos y cambios estratégicos de lugar, conseguiremos un final feliz.




```
   3 REM ******************************
   5 REM *  PASSALI   SOFTWARE  *
  10 REM ******************************
  20 REM *OLIVER PASTRANA MATEO*
  30 REM *      PASTRANAMANIA      *
  40 REM ******************************
  50 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: POKE 23658,8: CLS
  60 GO SUB 9000: REM CARACTERES
 100 PRINT AT 20,4;"PAS-MANIA 1991 MALAGON"
 110 PRINT INK 7;AT 21,0;" PASMANIA"
 120 FOR N=9 TO 70: FOR M=0 TO 8
 130 IF POINT (N,M)=0 THEN GO TO 170
 140 FOR J=1 TO 20 STEP 4
 150 PLOT 3*N,10+20*M+J: DRAW 0,8: DRAW 3,0: DRAW 0,-8: DRAW -3,0
 160 NEXT J
 170 NEXT M: NEXT N
 180 LET A$="                    PROGRAMA REALIZADO POR OLIVER PASTRANA MATEO EN 1991   MALAGON (Ciudad-Real)"
 185 FOR A=0 TO LEN A$
 190 PRINT AT 0,0;A$( TO 31)
 200 LET A$=A$(2 TO )+A$(1)
 210 FOR N=0 TO 10: NEXT N: NEXT A
 220 CLS
 500 PRINT PAPER 1; INK 7;AT 0,7;"INSTRUCCIONES 1."
 510 PRINT INK 1;AT 3,0;"DEBES ORDENAR EN EL MINIMO         NUMERO DE MOVIMIENTOS POSIBLES    LAS LLAVES Y LOS COFRES.          DEJANDO LOS COFRES ENCIMA DEL     GRAFICO DE LOS COFRES Y LAS        LLAVES EN LOS GRAFICOS DE ELLAS."
 520 PRINT INK 1;AT 10,1;"EJEMPLO:";AT 12,1;"LOS OBJETOS DEBEN QUEDAR ASI:"
 530 PRINT AT 14,4;"A A A A   B B B B";AT 16,4;"A A A A   B B B B";AT 17,4;"1 2 3 4 5 6 7 8 9"
 540 PRINT AT 20,1;"PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR"
 550 PAUSE 0: CLS
 560 PRINT PAPER 1; INK 7;AT 0,13;"REGLAS"
 570 INK 1
 580 PRINT AT 3,0;"-PARA MOVER UN OBJETO HAY QUE       ESCRIBIR EL NUMERO DE LA          POSICION EN LA QUE SE HALLA Y    SEGUIDAMENTE (SIN PULSAR ENTER) ESCRIBIR DETRAS EL NUMERO DE LA POSICION A DONDE LO VAS A        MOVER.TEN EN CUENTA QUE SOLO SE PUEDEN MOVER DE 1 EN 1 EXCEPTO  EN LOS SALTOS."
 590 PRINT FLASH 1;AT 11,15;"ENTONCES ENTER."
 600 PRINT AT 13,0;"-PARA REALIZAR UN SALTO DE UN     OBJETO HAY QUE ESCRIBIR EL        NUMERO DE LA POSICION EN LA      QUE SE HALLA Y SIN PULSAR        ENTER  ESCRIBIR LA POSICION      DEL LUGAR A DONDE QUIERES        SALTAR EL OBJETO."
 610 PRINT AT 20,1;"PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR"
 620 PAUSE 0: CLS
 625 PRINT PAPER 1; INK 7;AT 0,6;"TECNICA DEL SALTO"
 630 PRINT AT 2,0;"SI POR EJEMPLO TENEMOS UN        OBJETO EN EL NUMERO 6 Y QUEREMOSLLEVARLO AL NUMERO 4 Y EN EL     5 HAY OTRO OBJETO,INTRODUCIREMOS54.(RECUERDA QUE EL ESPACIO 4    DEBERIA ESTAR VACIO)."
 640 PAUSE 0: CLS
1000 LET A$="A A A A   B B B B"
1010 LET B$=A$
1020 LET MOV=0
1030 PRINT AT 8,7;B$;AT 10,7;"B B B B   A A A A";AT 11,7;"1 2 3 4 5 6 7 8 9"
1040 PLOT 50,100: DRAW 145,0: DRAW 0,-25: DRAW -145,0: DRAW 0,25
1050 IF B$(1 TO 7)=A$(11 TO 17) AND B$(11 TO 17)=A$(1 TO 7) THEN GO TO 5000
1060 INPUT "INTRODUZCA EL MOVIMIENTO ";C$
1070 IF LEN C$<>2 THEN GO TO 1060
1080 LET F=2*(CODE C$(1)-48)-1
1090 LET T=2*(CODE C$(2)-48)-1
1100 IF B$(T)<>" " OR ABS (T-F)>4 THEN GO TO 1060
1110 LET MOV=MOV+1
1120 LET B$(T)=B$(F)
1130 LET B$(F)=" "
1140 GO TO 1030
5000 REM [illegible]
5010 CLS
5020 LET A$="█ █ █ █ █ █ █ █"
5030 PRINT INK 2; PAPER 6; FLASH 1;AT 0,0;A$;AT 21,0;A$
5040 LET P$="                    VAMOS A CONTAR LOS MOVIMIENTOS QUE HAS TENIDO QUE REALIZAR ..."
5050 FOR A=0 TO LEN P$
5060 PRINT AT 4,0;P$( TO 31)
5070 LET P$=P$(2 TO )+P$(1)
5080 NEXT A
5100 PRINT INVERSE 1;AT 4,3;"HAS TENIDO ";MOV;" MOVIMIENTOS"
5110 FOR A=0 TO 5: FOR N=7 TO 0 STEP -1: IF MOV<38 OR MOV=38 THEN PRINT INK N;AT 6,2;"EXCELENTE,CHAVAL.(O CHAVALA)": BEEP .001,N+3: BEEP .01,-N: NEXT N: NEXT A: PRINT AT 8,3;"SEGURO QUE COMES COLA CAO"
5120 IF MOV>38 THEN PRINT AT 6,1;"PSCH...,SE QUE NO ERES BATMAN.": BEEP .5,-5: BEEP .5,-6: BEEP .5,-7: BEEP 1,-8
5130 IF MOV>42 THEN PRINT AT 6,3;"MACHO(A),ERES MAS MANTA !!": BEEP .5,-5: BEEP .5,-6: BEEP .5,-7: BEEP 1,-8
6000 PRINT AT 10,3;"OTRA PARTIDITA COLEGA? ";
6010 LET A$=INKEY$
6020 IF A$="S" THEN PRINT AT 12,2;"SABIA QUE NO TE RENDIRIAS !": FOR N=0 TO 500: NEXT N: CLS : RUN
6030 IF A$="N" THEN PRINT AT 12,2;"ERES UN CAGON,ME DAS PENA.!": FOR N=0 TO 500: NEXT N: CLS : STOP
6040 GO TO 6010
9000 REM [illegible]
9010 RESTORE 9020: FOR I=1 TO 2: FOR N=0 TO 7: READ A: POKE USR CHR$ (I+143)+N,A: NEXT N: NEXT I
9020 DATA 1,14,10,14,16,32,80,32,63,33,62,126,250,138,252,0
9030 RETURN
```



***Vendo** Spectrum +3 con unidad de disco, casette, cables de conexión, 10 juegos de disco, unos 50 juegos de cinta y algunos números de Microhobby por 35.000 ptas. Llamar cualquier día a partir de las 15 h. excepto festivos. Tel. 12 42 41 de Granada.

***Necesito** las fotocopias de la sección de «utilidades» del Microhobby que publicó en esta sección el programa F.E.D. (editor de caracteres) y que figuraba en su portada el juego Turrican. También necesito la cinta del n.° 197. A cambio regalo el juego «Tusker» original. Miguel Angel Gómez Sánchez-Tirado. C/ Doctor Fleming, 65. 13412 Chillón (Ciudad Real).

***¡Ojo!** Si tienes el juego de las Tortugas Ninja, te lo cambio por el juego de «Renegade» y «Platoon». Interesados llamar al teléfono 28 82 84 de Baleares.

***Estoy** interesada en contactar con usuarios de Spectrum para intercambiar información de este ordenador (programas, pokes, etc.). Escribir a Lidia Moreno Nieto. Avda. Las Garrigas n.° 54 -5.°4.ª. 25001 Lérida.

***Cambio** video consola 2600 + 64 juegos + 2 joysticks + todo tipo de instalación por ZX Spectrum 48K con accesorios más 2 joysticks más algunos juegos. Llamar de lunes a viernes de 7 a 9 (tarde). Tel. (91) 570 76 96.

***Urge** vender consola de videojuegos más adaptador de corriente eléctrica + 2 joysticks más 64 juegos (utilizado 5 veces). Precio 16.000 ptas. Llamar de 7 a 9 de lunes a viernes. Tel. (91) 570 76 96.

***Vendo** Spectrum +3, poco uso y en su caja de embalaje con sus cables, f. alimentación, libro programación. Regalo: revistas, joystick, 45 juegos originales (Shadow beast, Moonwalker, Batman the movie, Simulador Tenis, etc.). 2 discos juegos y utilidades y hasta otro ordenador Spectrum 16K ampliable 48 k en perfecto estado de funcionamiento. El precio: 30.000 ptas. Si te interesa escribe a Juan José García Bernabeu. C/ Estadio n.° 5 - 2.° C. 04007 Almería.

***Me interesaría** un programa procesador de textos, para el Spectrum 128 +2, así como programas para aprender inglés, geografía, historia, matemáticas, etc. También si alguien dispone del juego del Trivial, para ordenador que he mencionado. Prometo contestar a todo aquel que me escriba al respecto. Gracias. Gabriel Alvarez Roche. Constitución .° 69 -B-4.°. 43540 Sant Carlos. Tarragona.

***Compro** unidad de cassette interna en buen estado de un ZX Spectrum Plus 2 por 2.500 (precio máximo) Llamar al 359 19 23 de Valencia. Llamar preferiblemente gente de Valencia.

***¡Hey!** Te cambio los juegos originales «La gerra de las vajillas», «Kung Fu Master» y el pack «Lo mejor de Dinamic» (nuevos) por los Microhobby n.° 197 y n.° 200 con sus respectivos cassettes. Escribe a Jesús Villar Fuentes. P. Valle Bl. 8 Sect. 8, piso 6.° D. 23009 Jaén.

***C/M:** Gens + Mons + Manuales en castellano. Vendo (1.000 ptas.) o cambio por curso de C/M de MH. También vendo: Copión 128K, Artist II y otras utilidades mias. Interesados escribid a Enrique Gil Frades. C/ Hortensia n.° 7 4.° B. 28903 Getafe (Madrid), o llamar al (91) 681 54 96.

***Vendo** consola Sega + pistola y el juego de regalo Super Tennis todo nuevo, sólo los de Madrid. Si estais interesados llamar al (91) 402 92 53. Sergio.

***¡Atención!** Si deseas comprar 2 ordenadores con muchos complementos y juegos, llámame. Jordi. tel. (93) 256 21 56. Precio a convenir.

***Vendo** +3 con 60 discos, con Ram Jet (Transfer), con pistola Sinclair, con joystick MHT y con Microhobbys (170 números), libros y otras revistas. Interesados llamar al (93) 323 79 38. Precio a convenir. Miguel.

***Atención!** Por cambio de equipo vendo un Spectrum casi nuevo + 75 juegos, todos originales (Robocop 2, Tortugas Ninja, Shadow of the Beast, Pang, etc.) + 1 joystick + revistas Microhobby. Por sólo 30.000 ptas. No dejeis escapar. Escribir a Aitor Jaunarena Belmonte Serapio Huici 23 1.° C. 31610 Villava (Navarra).

***Se va a formar** en Málaga el Club «Spectrum por correo» en el que se intercambiarán pokes, mapas, trucos, etc. ¿A qué esperas? Escribe ahora mismo a José Antono Carrillo Gallego. C/ Maestro Chapi 3-3-4. 29002 Málaga. Por favor envíanos 25 ptas. en sellos para respuesta inmediata.

***Me gustaria** poder cambiar los juegos Zoot, Sgrizam Rex Hard, 3D Game Maker, Star Raiders II y Abu simbel por el programa, grabado en cinta, copiador cinta-cinta 128 K aparecido en la revista n.° 207. Tel. (93) 300 79 41.

***¡Hey!** Si dispones del juego «Mario Bross» o «Super Mario Bross» yo te los cambio por uno de estos juegos: «Target Renegade», «Dragon Ninja», «Turbo Out Run», «Mad Mix Game», «Unitrax», «Hercules» o «Cibernoid 2». Si dispones de los dos, te los cambio por 2. ¡Llamadme! Tel. (96) 391 45 98.

***Ofertón:** Consola Nintendo con el cartucho Super Mario Bross, 3 meses de uso, sólo por 18.000 ptas. Llamar en horas de comida al (91) 265 14 10. Emilio.

***Oferta:** Spectrum +3 con cassette para ordenador, multiface 3 (todo tipo de copias, mete pokes, desensambla), más de 30 videojuegos y revistas, todo ello por sólo 46.000 ptas. Llamar al (91) 265 14 10 en horas de comida. Emilio.

***A través** del espejo. Fazine especializado en aventuras conversacionales, noticias, críticas, entrevistas, rol, programación, saco de aventureas, etc. Vamos por el cuarto Número. No te quedes atrás. Tel. (976) 49 08 54.

***Vendo** ordenador ZX-81 con ampliación a 16K. Buen estado. 10.000 ptas. Interesados madar carta a: Pablo de la Roda Sánchez. C/ Arcipreste Magan n.° 10. Huéscar (Granada).

***Compro** utilidades para Spectrum +2 y los programas Vufile, Copiler, Procesador de textos o Pascal, para ello escribe a Germán Montero Rivero. C/ Ferreira n.° 3 - 2.° piso. Allariz 32660 (Orense).

***Desearía** contactar con usuarios del Spectrum +2A para intercambiar pokes, trucos, mapas, etc. Interesados escribir a: José Vicente Farinós Bayarri. C/ Fuencaliente 14-30. 46023 Valencia.

***Vendo** Consola Amstrad GX 4000. Dos cartuchos (CBurnin' Rubber y Switch Blade) todo por 18.000 ptas. Valor real 25.490 ptas. Embalaje original y garantía toda en blanco. Interesados llamar al tel. 29 02 68 sólo Granada. Miguel.

***RGB** Compro RGB en buen uso, precio a convenir. Llamar al (91) 331 82 80. José Manuel. Si alguno de vosotros sabe de alguien que sabe montar Midis para Spectrum, que me avise. Importante.

***Importante** Vendo un Spectrum +2A por 15.000 ptas. usado por adultos y en perfecto estado con manuales y embalaje. Joaquín. (96) 589 17 94.

***Busco** a alguien que tenga el Art Studio en disco (y si alguien tiene el libro para CPC, mejor). También quiero cambiar Soft con gente de Pontevedra capital. Llamad al (986) 86 33 45.

***Me gustaría** contactar con gente de España, para cambiar juegos, pokes, mapas, cargadores, trucos y consejos. Escribir a: Alberto Noguera Puntos. C/ Soler 6- 1.° 1.ª. 43001 Tarragona.

***Vendo** videojuegos Philips G-7000, Wafadrive para el Spectrum con 2 cartuchos, curso de código máquina o lo cambiaría por un Spectrum 48K en buen estado. Llamar al tel. (928) 25 88 65.

***Se vende** pistola óptica para Spectrum +2 por 3.000 ptas. + 6 juegos. Además regalo 10 revistas Micromanía desde el n.° 25. Interesados llamar o escribir a Vicente Centeno reina. Travesía de la Justicia 4-C, 4.° izda. Santander. Tel. 23 70 12.

***Urge vender** últimas novedades de Spectrum (Robocop 2, Rick Dangerous 2, Rescate en el Golfo, Shadow of the Beast...) todos originales y con 2 semanas de vida, por cambio de ordenador. Escribir a J.O.R. Avda. San Juan Bosco n.° 4 2.ª pta. 9.

Precio 995 (incluidos gastos de envío) cada uno.

***Vendo** Spectrum +64K + cassette Stravoc + dos joystick + curso Micro basic Microhobby + 60 revistas Microhobby n.º 35 al 97 + otras revistas, enciclopedia práctica Spectrum (4 tomos/ingglet). 32 juegos. Todo por 25.000 ptas.

***Estoy** interesado en conseguir juegos de bingo, me da igual que sean originales o copias, precios a convenir. Llamar por la tarde, de lunes a jueges, al (952) 29 43 47.

***Help.** Si tienes el programa Procesador de Movimientos de Luis Maseda del número 199 en cassette o disco te lo compro. Call me: (93) 839 10 34 y 839 08 47.

***Desearía** intercambiar pokes de todo tipo de juegos. David Ibañez Dolz. C/ Mediterráneo n.º 32, p.º 5. 46011 Valencia.

***Compro** el curso de código máquina de Microhobby. Prefiero el original. Llama al (982) 56 03 50 y pregunta por Pablo. También compro el editor de sonidos del n.º 200, obviamente ya tecleado.

***Deseo** contactar con alguien que tenga el juego de Rocky en Sega 8 bits para cambiárselo por el Doble Dragon o por el Rampage o por el Trasnbor y el Secret Comando juntos. Prefiero que se encuentre en Zaragoza. Tel. 39 28 21 de Zaragoza.

***Me gustaría** contactar con gente para intercambiar juegos, pokes, cargadores, trucos, etc. Interesados llamar al (923) 25 77 79. David.

***Busco** P.A.W.S. (con manual en castellano) y curso C/M de MH. Originales o copias/fotocopias. Cambio por Gens/Mons (con manual en castellano) o juegos. Tel. (91) 681 54 96.

***Cambio** un +2A por un +3. Por favor, que esté en perfecto estado. Preferible Madrid. Con el +2 regalo 2 pistola ópticas, 2 joysticks, muchísimos juegos originales + revistas (juegos como Pang, G. Axe, Strider II). Tel. (91) 213 50 83.

***Cambio** juego «Cozumel» por otro juego conversacional que no sea ni «Jabato» ni «Aventura Original». Llamad al (91) 747 02 79. Curro.

***Busco** el juego «Jack the Nipper I» original. Pago 300 pelas o lo cambio por Cazafantasmas II, Aspar y Capitán Sevilla (originales) o por otras muchas copias de otros juegos. Tel. (91) 711 06 31. Antonio.

***Intercambio** información y software para el Spectrum 48K, 128K y Plus 3, en cinta o disco, prometo contestar a todos los que me escriban. Interesados dirigirse a: Enrique López Martínez. C/ Dr. Casares, 96. Monforte de Lemos 27400 Lugo.

***Busco** a Gerardo Oporto Jorrín de Santander, y autor de la aventura titulada Galen. Por favor llámame de lunes a viernes y de 6:30 a 10:30 de la noche. Tel. (942) 57 42 15. Sergio.

***Se ha formado** un club para intercambiar todo lo relacionado con el Spectrum: mapas, pokes, juegos... Escribe a: Ramiro Luis Mostaza. C/ Colón 6, 2.º D. 47005 Valladolid. (horas comida).

***Cambio** Rampage o Trivial Pursuit o Perico Delgado, o Altered Beast (originales) por el pack de Dinamic que incluye Bestial Warrior. Decis cuál queréis que os envíe. En caso de que ya lo tenga os lo devolveré. enviar a L.M. Malmierca. C/ Ricardo Cortés 16, 4.º I. 34002 Palencia.

***Me gustaría** mantener correspondencia con usuarios del Spectrum +2, a ser posible de Madrid. Soy un fan de Dinamic y sobre todo de Ocean. ¿Tú también? Pues rápido, mándame una cartita para intercambiar opiniones, pokes... me encantaría conseguir: Desafío Total, Navy Seals, Swiv, Shadow of the beast... César Dante Barragán. C/ Arroyo Fontarrón 245, 5.º b. 28030 Madrid.

***¡Atención!** Vendo curso código máquina + fichas por 2.000 ptas.; curso Basic por 1.500 ptas. y Transtape 3 por 4.500 ptas. (también por separado).

***Vendo** Spectrum +128K poco usado y en buen estado, junto con cables, joystick,más de 50 juegos originales, 17 Microhobbys y 10 cintas Microhobby. Precio 40.000 ptas. Gabriel (93) 726 42 64.

***Deseo** vender una aventura gráfico-conversacioanl (la Aventura Espacial). Está usado una vez y tiene instrucciones completas y en español. Doble carga. Precio 1.000 ptas. (precio original 1.500). Israel Jiménez Sotillo. C/ Codorniz n. º 27, bajdo dcha. 41006 Sevilla.

***Vendo** Spectrum +2 en buen uso, por cambio de sistema. Doy 2 joysticks, más de 50 juegos originales, varias revistas Microhobby (números antiguos y nuevos), manual, varios libros de programación basic. Precio a convenir. Frank. Telo. (96) 526 25 02 (horas comida).

***Cambio** pack Comic Arcade y aventura con Capitan Trueno, Jabato, Mortadeo y Filemón II, Freddy Hardes 2, Cosmic Sheriff y Cozumel totalmente nuevos por Golden Axe y Doble Dragon I y II si se puede. Tel. (91) 201 52 48.

***¡Caray** que oferta! Si te quieres ganar unas «pesetillas», no lo dudes, te compro tu miniconsola. Precio a discutir. Ya sabes. ¡Ah! Es imprescindible ser de Madrid. Rubén. Tel. (91) 316 68 23.

***Urgentísimo:** Vendo ordenador Spectrum +2, en buen estado, con más de 100 juegos, desde el legendario «Gauntlet», al más nuevo «Golden Axe» o «Rick Dangerous II». Tel. (93) 421 66 47. Luis.

Cambio Renegade 3 o cualquier otro juego por uno de bolos. Tel. (968) 61 03 15.

***¡Atención!** Compro membrana de teclado de un Spectrum 48K de Inves en perfecto estado. 600 ptas. Tel. (96) 325 89 55.

***Usuario** de Spectrum intercambia pokes, trucos, mapas, programas, etc. Interesados llamar al (986) 84 63 23. Juan.

***Compro** interface para el ordenador Spectrum +2 por un precio razonable (también lo compro si es del ordenador Spectrum 48K). Tel. 21 60 87 de Castellón.

***Vendo** ZX Spectrum Plus 2 sin la unidad de cassette, aunque el exterior esté un poco deteriorado, el interior funciona correctamente 15.000 ptas. Llamar al 359 19 83 de Valencia. Preguntar por Nelo.

***Ofertón.** Vendo Spectrum +2A casi nuevo, regalo 1 joystick, varias MM y MH y un montón de juegos originales (Kick Off 1 y 2, Shadow of..., Pang), todo por 25.000 ptas. Tel. (981) 26 52 78. Alberto.

***¡Ojo** al dato! Cambio Kickoff 2 (original) por cualquiera de estos, también originales: Shadow of the best, Toyota Celica o Pack Platinum. También cambio el Magic Johnson original por el Hammerfist. Quisiera intercambiar juegos (tengo más de 200 y todas las novedades) con spectrumaniacos de Madrid. Mandar lista y escribir a: Raúl Andrés Montero. C/ Oasis n.º 14, 2.º A. 28021 Madrid.

***Compro** unidad de disco con interface que funcione en el Spectrum +2 completa. Dispuesto a pagar muy bien. Escribir a: Germán Montero Rivero. C/ Rua Ferreira n.º 3, 2.º. 32660 Allariz (Orense).

NECESITAMOS REDACTORES

(Jornada completa o a tiempo parcial)

Si te apasionan los videojuegos, te gusta escribir y quieres hacer de ello tu profesión,

no pierdas un instante y llama al teléfono: 734 70 12

Pregunta por Merche para una entrevista de selección

BUZÓN DE SOFTWARE

Te ofrecemos todas las ayudas que puedas necesitar para tus juegos favoritos, del mismo modo que admitimos tus consejos, ayudas, pokes, cargadores, etc.
Si deseas participar en este BUZÓN DE SOFTWARE, recorta y envía el cupón adjunto, señalando con una cruz el apartado en particular de la revista al que va dirigido.

☐ TOKES Y POKES ☐ SE LO CONTAMOS A... ☐ EL VIEJO ARCHIVERO

OCASIONES

Si deseas insertar un anunción gratuito en la sección "Ocasiones", rellena con letras mayúsculas este cupón.
La publicación de los anuncios se hará por orden de recepción.

Nombre ....

Apellidos ....

Domicilio ....

Localidad .... Provincia ....

C. Postal .... Teléfono ....

TEXTO: ....

CONSULTORIO

MICROHOBBY resuelve tus dudas PERSONALMENTE. Envíanos tu pregunta en el cupón adjunto. Si la respuesta puede ser del interés de otros lectores será publicada en la revista.
Por favor, no utilizar este espacio para temas ajenos al consultorio. Os agradeceríamos que os abstuvieráis de formularnos preguntas cuya contestación pueda ser encontrada fácilmente en manuales, libros, etc...

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....

MAGIA DEL PASADO, VISIONES DEL FUTURO

CÓMO VIAJAR FUERA DEL CUERPO

Una experiencia mucho más frecuente de lo que se supone, y que no tiene nada que ver con la fantasía ni con la alucinación. Conozca los requisitos para iniciarse en un «viaje» trascendental que le abrirá las puertas de otras dimensiones.

GUÍA PARA UN VERANO MÁGICO

Un recorrido práctico por las grandes fiestas españolas, cuyas reminiscencias mágicas son desconocidas, incluso para los que participan en ellas. Una forma diferente y apasionante de plantarse las próximas vacaciones.

TENERIFE: LAS PRIÁMIDES DE LA ATLÁNTIDA

Van a comenzar los trabajos de excavación de las enigmáticas pirámides tinerfeñas de Güimar, que asombraron a Thor Heyerdahl. ¿Se encontrarán vestigios de la Atlántida? ¿Qué misterio envuelve al valle sagrado del Barranco de Badajoz?







OBJETIVO: MUTANTES ACUÁTICOS

Los científicos han demosstrado que el hombre puede respirar directamente el agua del mar, con branquias artificiales o mediante la mutación genética de ciertos órganos.

MALDICIONES POR ENCARGO

¿Hasta qué punto debemos creer en la efectividad de ciertas prácticas negras llevadas a cabo por los brujos? ¿Existen antídotos eficaces contra las maldiciones «profesionales»?

Y ADEMÁS...

La Santa Compaña: revelaciones de los testigos.
Cometas inseminadores. ¿Llegó la vida del espacio?
Primeras fotos de los misteriosos «hombres blancos» canarios.
El Universo, más antiguo todavía.
La maldición del ahorcado.
Los que caminan sobre el fuego.

Una única entrega.

VIDEO+LIBRO 4.995 PTAS

APRENDA a desenvolverse en INGLES en 50 minutos

Estreno en España de un éxito a nivel mundial

12 LECCIONES, 12 SITUACIONES COTIDIANAS

1 - El saludo • 2 - En la tienda • 3 - Hablando de dinero • 4 - Preguntas importantes • 5 - En una fiesta • 6 - En el restaurante • 7 - Llamada telefónica • 8 - En el campo de juego • 9 - Recorrido por la casa • 10 - Modismos • 11 - Programando un viaje • 12 - En el hotel.

Su video actúa como sustituto del profesor nativo y le permite repetir todas las veces que precise cada lección.



METROVIDEO

Sistema rápido de captación y memorización del idioma inglés, de eficacia ya demostrada, dotado de un ritmo perfecto, pensado y adecuado para todas las edades.

Si lo deseas puedes hacer tu pedido por teléfono (91) 734 65 00 de 9,00 h. a 14,30 h. y de 16,00 h. a 18,30 h. de lunes a viernes o por Fax (91) 372 08 86.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a: HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 400. 28080 (Alcobendas) Madrid.

☐ Deseo recibir en mi domicilio el video y libro de inglés al precio de 4.995 ptas.

Nombre .... Fecha de nacimiento ....

Apellidos ....

Domicilio ....

Localidad .... Provincia ....

C. Postal .... Teléfono ....

(Para agilizar tu envío es importante que indiques el código postal)

Formas de pago:

☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press S.A.

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. N.º ....

☐ Contra reembolso

☐ Tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Nombre del titular (si es distinto) ....

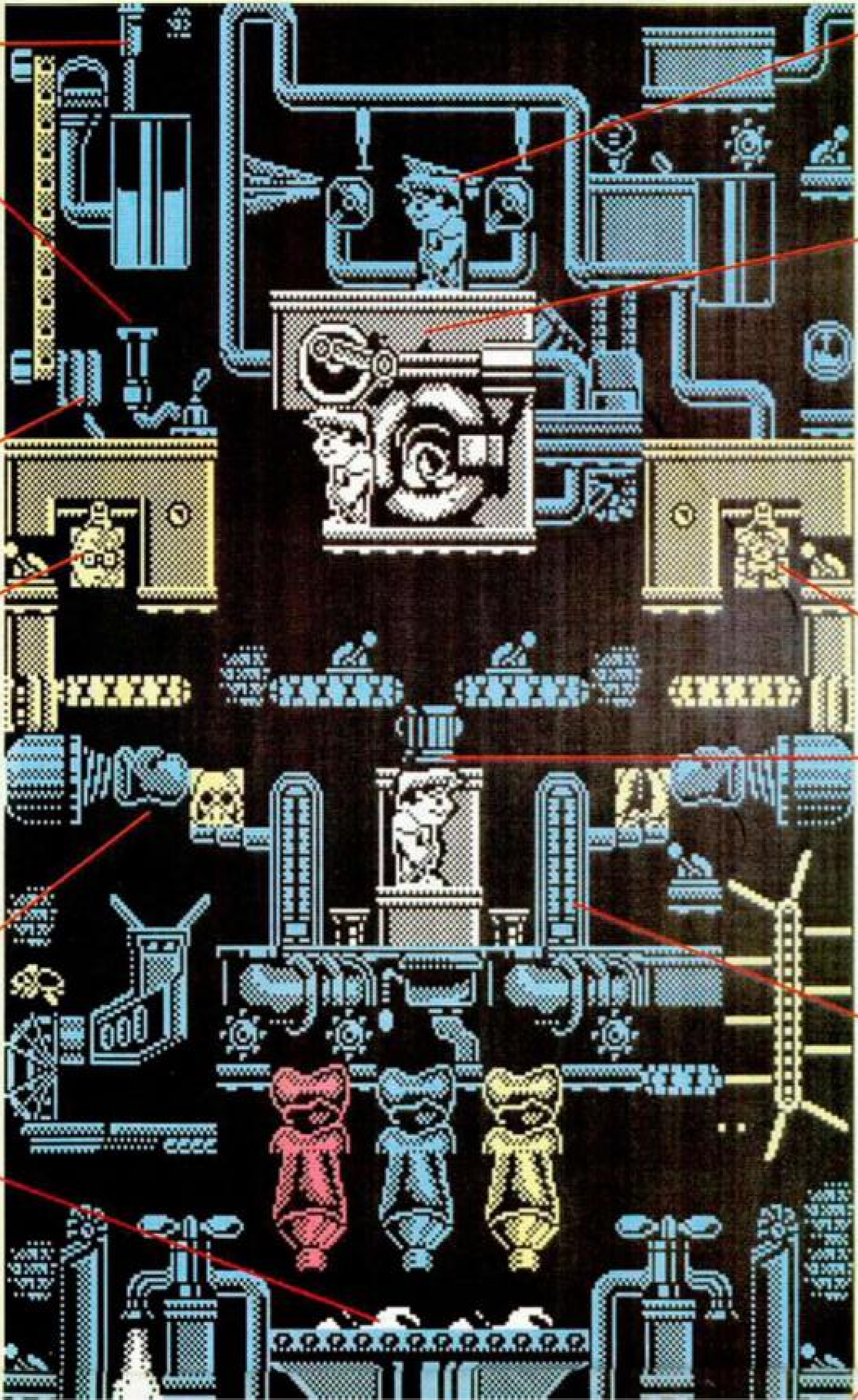
Gastos de envío: 100 ptas. Si tu forma de pago elegida es contra reembolso se cobrarán 50 ptas. más.

Fecha y firma

55 · MH 211

NIGH

FRED Y FIONA LO ARREGLAN TODO



La sirena: Vigila la temperatura del líquido solidificador. Lo mejor será variar la dirección de la palanca y colocarla en el centro justo. Ahí no debe haber problemas.

El calentador de vapor: Los expertos lo llaman suministrador solidificador, pero para el caso es igual. Consta de una mecha casi siempre apagada, cuya potencia está regulada por una palanca de tres posiciones. El fueguecillo tiene como misión calentar el líquido solidificador que forma parte de la resina de la máquina de vapor. Dicho líquido se halla en una probeta de ensayo, de cuyo caldeamiento es responsable el calentador. Para trabajar con él es imprescindible tenerlo encendido. Mejor si lo intentas con la cerilla.

El enchufe que no enchufa: Proporciona la energía eléctrica que necesita la máquina. 999 de cada 1000 veces está desconectado. Con una patadita bien dada haremos mucho por sus circuitos.

Moldeadores de cabezas: Colgados de cables rotativos y enganchados por frágiles clips, los moldes de cabezones muñecos son paridos por ese aparatejo en forma de L mal hecha. Una vez puesta en marcha la maquinaria general, el moldeador hace rotar las cabezas a través de un complicado sistema tecnológico.
El usuario puede controlar la dirección de rotación mediante la palanca que acompaña a la máquina (borde izquierdo). Cuidado, a veces la bestia selecciona sus propios moldes provocando un ciclo erróneo de producción.

Machaca cabezas: A partir del moldeador de cabezas y la resina de la que ya hablaremos, la cabeza se situará en una especie de escotilla donde ese violento guante de boxeo, que está enganchado a un muelle, golpeará la forma definitiva hacia la tienda de pintura.

La tienda de pintura del cuerpo: También conocida como Paint Body Shop, el artilugio que se encarga de disolver las tintas y colorear a los muñecos de acuerdo a lo que se exige, está compuesto de tres cartuchos de pintura, un gran cuenco que sirve de mezclador y un par de grifos. En los primeros niveles no te hará falta utilizar el Body Shop, pero creo que a partir del cuarto o quinto debes empezar a seguir ciertas instrucciones. Cuando necesites un color correspondiente. Cuéra entonces en la gran tinaja que, como ves, está regulada

Abanicos dilatadores: Es el primo hermano del suministrador solidificador, e hijo de carne de la máquina que produce la resina. Su función en este tinglado es mezclar el dióxido de basura con aire, para produicr un gas de dilatación, conocido como Pedée, que permitirá hacer más pesada la rutina.

La gran máquina: Es lo más, el sustento de nuestros niños. De su resina depende directamente la producción global, sin ella no seríamos absolutamente nada. Nació de una lavadora de marca, allá por los 60, creció y ahora trabaja como mezcladora de materias primas procesadas, energizada por un pistón vaporoso de gran importancia. El fruto de su trabajo es una resina plástica pegajosa que deja caer como excremento fortuito hacia las dos cintas transportadoras que se comunican con los moldeadores de cabezas y cuerpos. Ojo con la máquina. Para que el engendro llegue a funcionar hay que verificar un montón de piezas, y una vez que está en marcha produce más vibraciones que un lavavajillas viejo

Moldeadores de cuerpos: Leer con atención la historia de los moldeadores de cabeza, y decidme en qué se parece un gusano a un elefante.

Cubo de basura: Representante genuino del "esto no está bien, así no vamos por buen camino. El cubito, ahí, disimulando, engrosa su gordura con los moldes de cabezas y cuerpos que llevamos deficientemente.
Está colocado normalmente bajo plataformas claves, esperando estrategicamente la llegada del inocente producto.

El contador de impactos: Está situado justo al lado del machaca cabezas y estrechamente relacionado con él. Son esas figuras con pinta de termómetro que flanquean el cubo de basura, y permiten que cada molde produzca un determinado número de cabezas antes de que se abra la escotilla, lo que mandaría al molde al reciclaje. Este contador marca una serie de posiciones, de las que una indica precisamente el número de cabezas que se pueden fabricar antes de que suceda lo de la escotilla. Podemos alterar la posición si saltamos sobre la plataforma que se ve justo al lado.

Unidad de fusión: Está formada por los dos aspersores verdes, la pequeñas cintas transportadoras y el tubo de

...determinado, sácalo desde el tubo correspondiente. Caerá entonces en la gran tinaja que, como ves, está regulada por esos dos destellantes grifos que hay a cada lado. Para duchar a los personajes con la tinta deseada, tienes que girar la llave de la tinaja, y observar. Ojo con la mezcla. Si la disolución está contaminada porque contiene un color incorrecto, deberás vaciar la tinaja tirando de la cadena que se encuentra encima de los tubos. Y empezar de nuevo.

Sube-baja: Es el artilugio de la izquierda. Puede subir o bajar cabezas, depende de cómo lo tengamos dirigido, bien o mal. Es obvio que con él también puedes trepar hacia lo más alto de la Bestia.

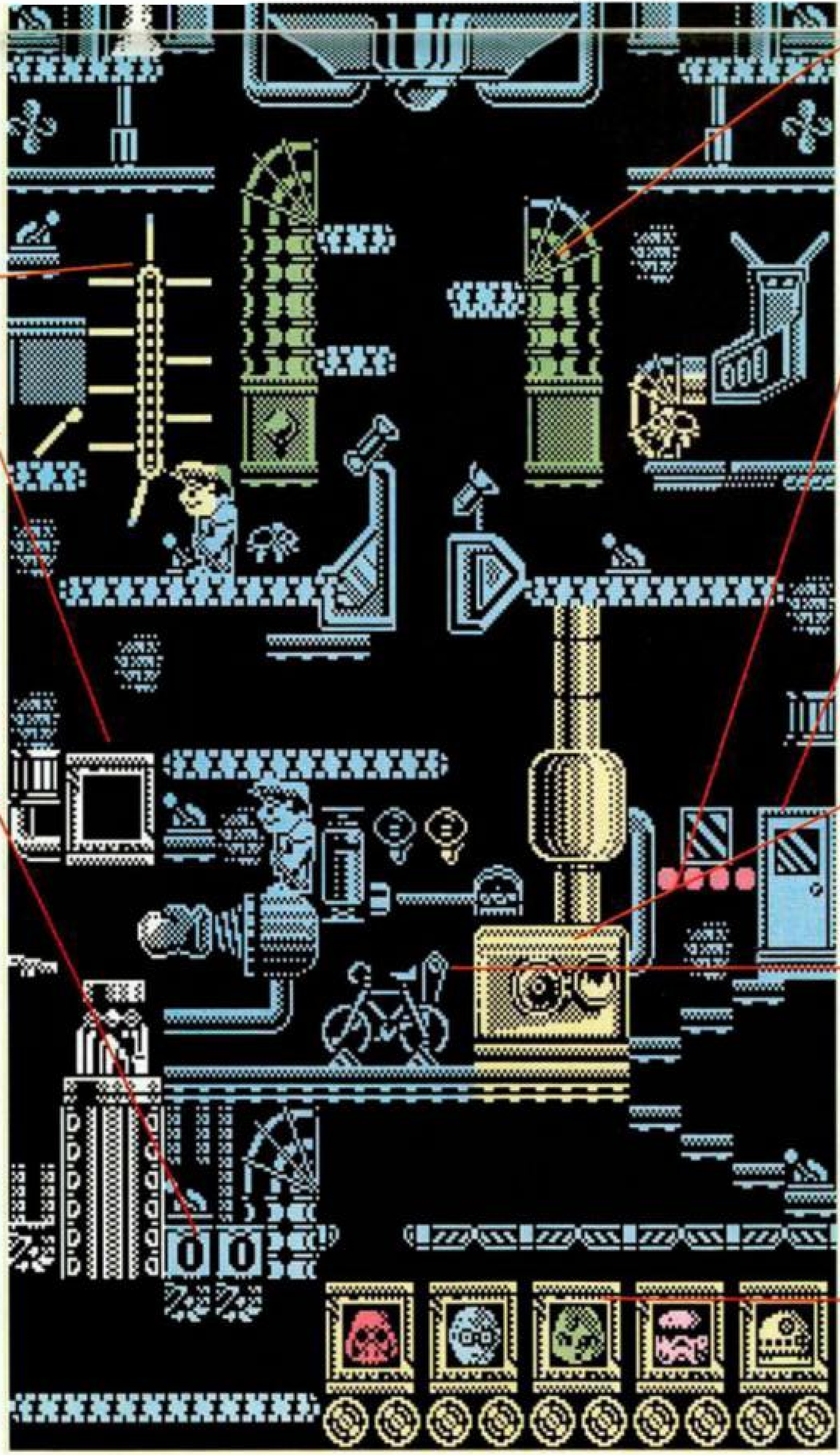
Controlador de calidad: Vigila que el montaje del muñeco sea correcto, es decir, que tenga la cabeza sobre el cuerpo y que no haya combinación anómala entre sexos o tipos. Si ves que el engendro no cumple con lo requerido, ya en cuerpo ya en color, debes desactivar el controlador mediante la palanca que hay justo encima. De esta forma podrás evitar que un muñeco desperfecto te cueste deducción de salario. El puño enviará el juguete bueno al verificador de stock.

Verificador de stock: Ese artefacto al que le cuelgan dos números que señalan empate a cero, es un calendario de antes del Gregoriano que identifica los muñecos correctos que coincidan con los requirimientos del turno.

CODIGOS DE ACCESO

FRUTAS PARA VAGOS

FASE 2: CEREZA PLATANO PLATANO LIMON
FASE 3: PLATANO CEREZA PIÑA MORA
FASE 4: PIÑA LIMON PIÑA PIÑA
FASE 5: PIÑA PIÑA LIMON CEREZA
FASE 6: CEREZA MORA MORA PIÑA
FASE 7: CEREZA PIÑA LIMON PLATANO
FASE 8: PIÑA PLATANO PIÑA CEREZA
FASE 9: PIÑA LIMON LIMON CEREZA
FASE 10: LIMON PLATANO MORA MORA
FASE 11: PLATANO PIÑA CEREZA MORA
FASE 12: CEREZA MORA PLATANO MORA
FASE 13: MORA CEREZA PLATANO PIÑA
FASE 14: PIÑA CEREZA MORA PLATANO
FASE 15: MORA MORA PIÑA PIÑA
FASE 16: PLATANO PLATANO PIÑA PLATANO
FASE 17: PLATANO MORA CEREZA MORA
FASE 18: MORA LIMON LIMON MORA
FASE 19: LIMON PIÑA CEREZA MORA
FASE 20: CEREZA PIÑA PIÑA CEREZA
FASE 21: LIMON CEREZA PIÑA PIÑA
FASE 22: MORA CEREZA LIMON PLATANO
FASE 23: MORA CEREZA CEREZA LIMON
FASE 24: MORA PIÑA LIMON LIMON
FASE 25: PLATANO PIÑA PIÑA LIMON
FASE 26: MORA CEREZA CEREZA PLATANO
FASE 27: PLATANO CEREZA LIMO PLATANO
FASE 28: MORA PLATANO PLATANO PIÑA
FASE 29: CEREZA MORA CEREZA PIÑA
FASE 30: CEREZA CEREZA PLATANO MORA



Unidad de fijación: Está formada por los dos aspersores verdes, las pequeñas cintas transportadoras y el tubo de pegamento-martillo que concluye el proceso.
Funciona a ciegas. La unidad no vigila la coincidencia de una cabeza con un cuerpo, por lo que a los primeros síntomas de anomalía, sería muy útil que variases el sentido de las cintas.

Las cuatro luces: Están colocadas justo debajo de la oficina de Frank. Anuncian una avería o mal comportamiento de los mecanismos que representan, y que son, de izquierda a derecha: - Distribuidores de materias primas, mezclador de resina y las dos cintas transportadoras de la parte superior.
- Las duchas de pintura.
- El generador de corriente y el controlador de calidad.

Oficina del tirano: Frank, el capataz, sabe en todo momento lo que estás haciendo. La puerta y la ventana, por la que asoma su curiosa e inquisidora cabeza, están perfectamente camufladas, pero para Fred saltan a la luz. Su única misión es incordiar, fastidiar y corregir. Sólo quiere echarte.

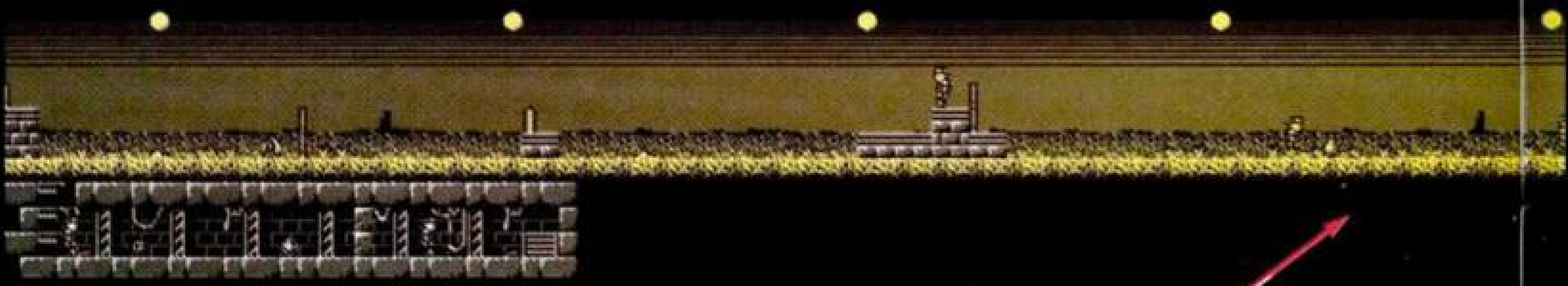
El horno: Aprovecha la energía que le brinda la pedalada de la bici para calentar la caldera de agua y producir el vapor sin el cual no funcionarían los pistones. El horno se encarga de quemar restos seminucleares que son depositados en el generador de electricidad que hay justo por encima de éste.

La Bicicleta del 92': Ese cuadro de aluminio con dos ruedas tubulares es el que se encarga de proporcionar energía eléctrica a toda la planta. Dos luces que se encienden alternativamente señalan la cantidad de poder que aún resta, en función de la velocidad de alternancia. El Perico Delgado de turno deberá maniobrar su joystick de izquierda a derecha para conseguir un buen tono lumínico. Recuerda que en caso de apagón has de encender el horno, una vez que hayas conseguido la intermitencia de las luces.

Almacén selectivo: En cada una de estas cajas se almacenarán los muñecos fabricados, de acuerdo al rostro que figura en el exterior. La cinta que protege la caja sólo dejará pasar a los muñecos perfectos, destinando a los neutros o decolorados a zonas especiales incontables.

HT SHIFT

SWITCH





EL HOMBRE LINTERNA

Ni las catacumbas de Jones, ni los laberintos de Ricky que
odisea de este pequeño y valeroso caballero del que depend
toda una saga histórica. No es que por eso sea mejor que el
pero sí que es diferente. Es al menos más raro. Veréis, este
¡Ahí es nada!. Su sóla presencia ilumina todas las habitacion
túneles. Pero, ¿ cómo?. Fácil, el mapa que estáis examinanc
principio. Escudriñando huecos, pegando golpes, pensando
momento lo tendréis todo solucionado. La cosa es muy sinc

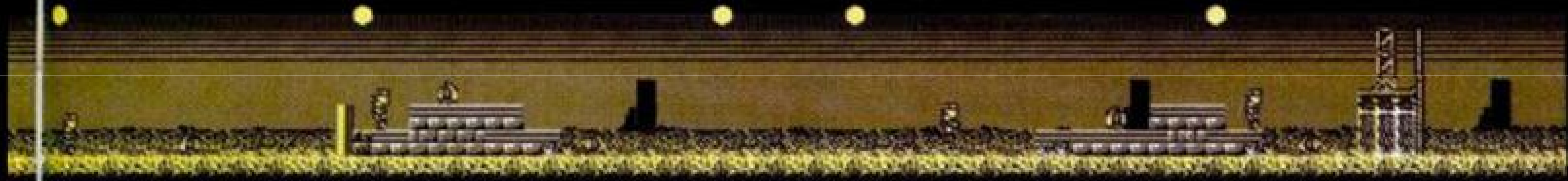




EXTRA BONUS

Agazapados tras inocentes botijos caídos del cielo o a simple vista, se hallan las letras que forman el sonido extra bonus. Si os haceís con todas, la puntuación se eleverá hasta golpearos en la frente. Mas no penséis que es nada fácil, seguro que alguna se os escapa.

BLADE



1

pueden comparase con la
pende la continuación de
ue el resto de aventureros,
este hombre tiene luz propia.
aciones, los pasillos, los
nando es plena oscuridad al
ndo qué hacer en cada
sencilla...

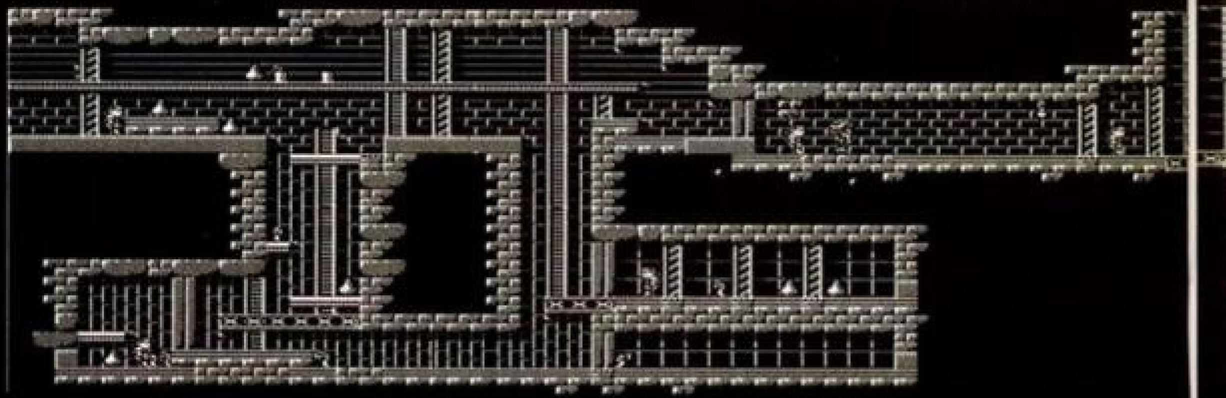
LA ESPADA DE LOS DISGUSTOS

Ella es la culpable de todo. Un malvado la robó, la cortó en pedazos y la repartió, como suele ocurrir, por un hipnótico laberinto. El caballero Blade debe buscar su radiante filo. Estará por ahí, escondida, o bajo las tinajas, o ... mejor búscala por todo el mapa. Te damos la oportunidad de tu vida.



2

3





ENEMIGOS

Tapan una mágica puerta que da acceso a nuevos túneles. Son tres pequeños y el bicho enorme por excelencia. Se mueven ágilmente y apenas dejan respiro. La única forma de acabar con ellos es usando las flechas que se esconden en las tinajas, o las manos si no queda otro remedio y si el cargador de energía infinita os lo permite. Para ajusticiar al ladrón espadachín es preciso haber completado la Switchblade.



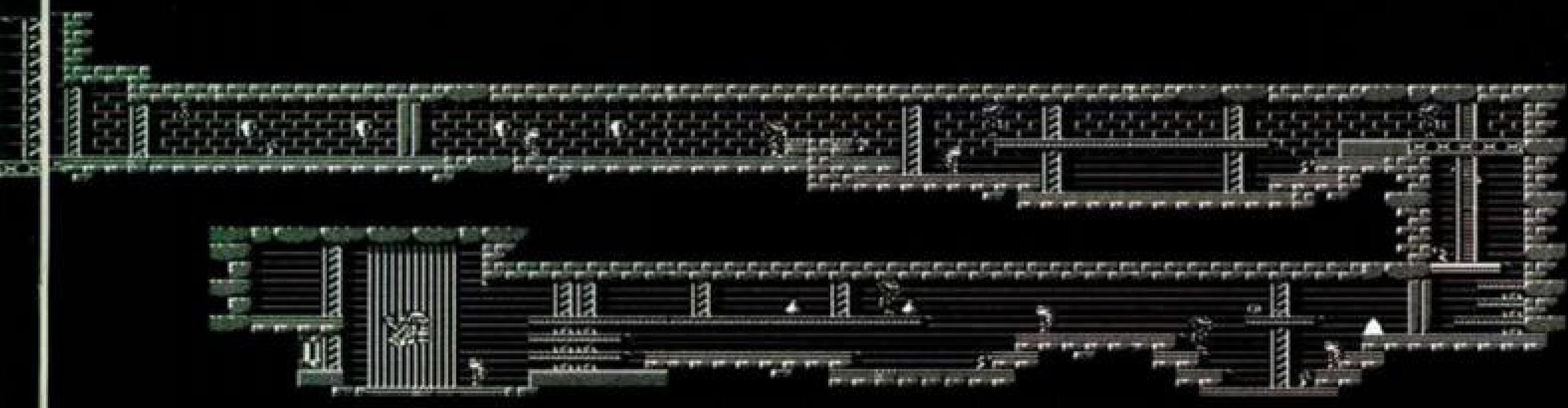
SWITCHBLADE

TODO UN KARATEKA

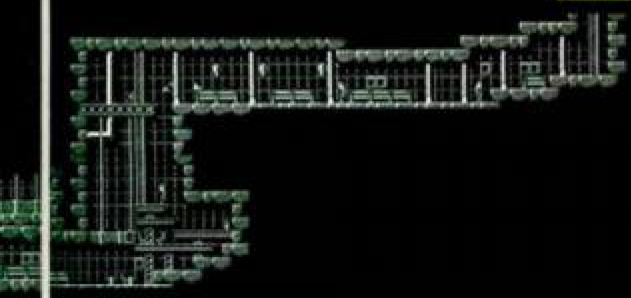
¡Ah!, ¡Uhm!, patada arriba, patada ba
con su fuerza física para abrirse ca in
algún que otro razonamiento y brilla te
puñetazos son imprescindibles. Tan p
nuevas armas, o acabar con los es ch
emplearte a fondo. Entrena, aprend a
dominar su fuerza, y todo irá sobre ue

¡Me he perdido!

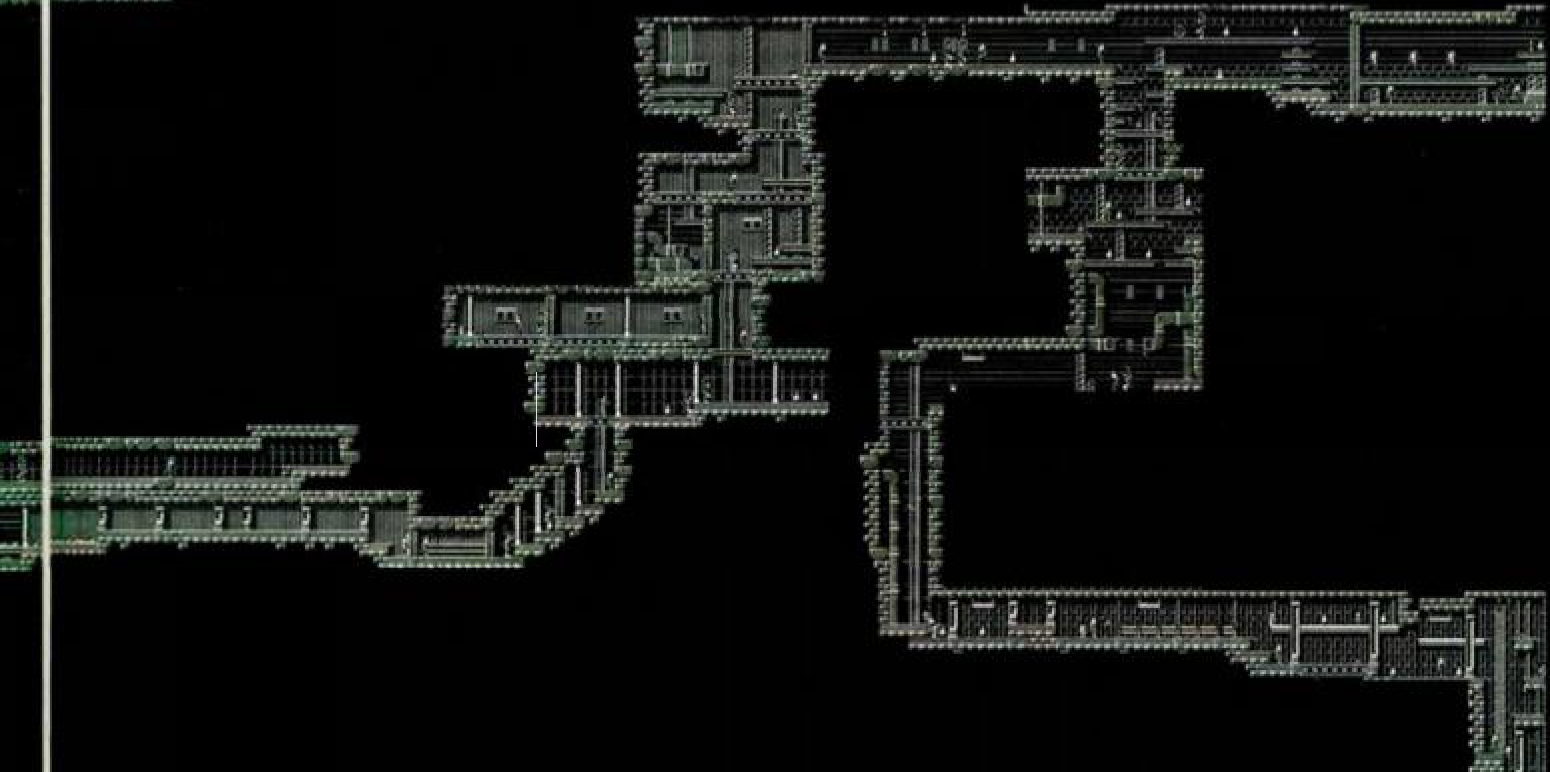
Espera, guarda al menos la calma. on
pérdida, ni aunque te empeñes. Es av
no es para menos. Y es que tenem n
las andanzas de este muchacho. L ve



2



TAMBIÉN LOS HAY PEQUEÑOS
El resto de adversarios es de lo más pesado.Robots, bichos, escorpiones... no te dejarán ni avanzar. Muchas veces es preferible cargárselos que pasar de ellos. Prueba. Si lo ves dificil utiliza el salto, calcula la distancia y ningún bicho impedirá que cumplas tu objetivo.



3



a abajo, el hombrecillo cuenta sólo
amino. Tú debes completarla con
dantez de ingenio. Los golpes y
nto para descubrir más habitaciones,
scuchimizados robots enanos, debes
de a conocer sus movimientos, a
e ruedas.

. Con este supermapa no tienes
sclavos, precipicios, túneles, ¡chico!,
nos moral. Vigila y sigue con atención
Lo verás todo más claro.



VÁMONOS AL YUCATÁN

Empiezan a llegar las primeras tímidas preguntas sobre la continuación de Cozumel: Los Templos Sagrados. Menos mal que todo el equipo de los Cárpatos, dragones y basiliscos incluídos, hizo el mes pasado una arriesgada excursión al Yucatán para desfacer esos entuertos.

Así pués, el viejo, carcomido por las tropicales termitas y Hebilla, toda picadilla por aviesos mosquitos, están prestos a echarte una mano.

También hoy hemos sacado de su jaulita a Juanmilla, quién todo ilusionadito ha colaborado en Snowball. No temáis, lo hemos vuelto a poner a buen recaudo.

LOS TEMPLOS SAGRADOS I

D. Jesús Montané, de Barcelona, no sabe por qué Cipactli no le deja abandonar la embarcación. Y es que el indio, muy inteligentemente, no quiere navegar por esas aguas sin un documento que le acredite como nuevo dueño de la embarcación, y sin los amarres necesarios para poder atracar en algún puerto sin dejar la barca a la deriva.

D. Críspulo Crispación, de Barcelona; **D. Alejandro Sanz,** de Valencia; y **D. Salvador Andrés,** de Madrid, quieren saber cuál es el objetivo exacto de la primera parte: El primer objetivo es sortear los peligros que una selva conlleva. El segundo, construir una balsa que deberéis llevar hasta las entrañas mismas de las Mágicas Estancias Interconexas. Por último, salir de allí patronando la inestable balsa que os conducirá a la segunda parte, dónde más misterios os aguardan.

También recibimos la llamada telefónica de un desesperado, con problemas lógicos en la segunda parte; pero que todavía no había acabado la primera, aunque él jure que sí. El problema es que no sabe cómo deshacerse de una banda de monos que le bloquea el paso. Esto de la banda ha sido motivo de otras consultas, por lo que pasamos a contestarles. Debéis hacer una cerbatana para asustar a los monos, y así os dejarán vía libre para continuar. Solamente me queda por decir, que los proyectiles deben ser del mismo calibre que el cañón.

D. Juan Manuel Martín Castillo, de Foz, Lugo, escribe una misiva pidiendo socorro. La ayuda solicitada es saber cómo puede evitar caer en una trampa para felinos y antropoides despistados que lo deja hecho un colador. Para evitar caer en la trampa antes debes encontrarla, no tropezarte con ella en tus correrías.

D. Francisco Javier Diéguez Tirado, de Vigo, Pontevedra, pregunta: 1- ¿Cómo se mata o caza al jaguar? Puedes intentarlo con el hacha o la cerbatana, pero con lo que realmente podrás liquidarlo es con una estaca matajaguares. 2- ¿Cómo se baja por el foso? Evitando llevar cosas que te puedan estorbar a la hora de bajar a la resbaladiza trampa. 3- ¿Es bueno darle el gusano a Kuill? Lo que no sería nada bueno es que te lo comieses tú. 4- ¿Hay que ponerse el cascabel? El cascabel sólo sirve para hacerte saber que has acabado con la pisanguera vida de Macacus Cognazus, el mono de Big Turk. 5- ¿Se puede arreglar la red? Hombre, está bien que seas un manitas, pero todo tiene un límite. 6- ¿Y afilar el hacha después de cortar la madera? No es necesario.



Debido a las muchas peticiones de ayuda en los bloques de las estancias, en los cuales están bloqueados muchos jugadores, vamos a desbloquear un primer tramo y así ayudarles a entrar en las Mágicas Estancias Interconexas: Primeramente, decirles que la solución está en las estancias de las esquinas.

Basaremos el ejemplo en las 3 primeras localidades (de derecha a izquierda).

Llamaremos la puerta entre la plazoleta y L1 = A. Llamaremos a la puerta entre L1 y L2 = B

Plazoleta: Pared Norte: Bloque de la izquierda: Abre el A

Pared Oeste: Bloque de la izquierda: Cierra el B

Bloque de la derecha: Cierra el A L1: Bloque de la Pared Norte: Abre A

Bloque de la Pared Este: Cierra A

Bloque de la Pared Oeste: Cierra B

En L2 estarán a su vez las claves para abrir el segundo tramo de estancias.

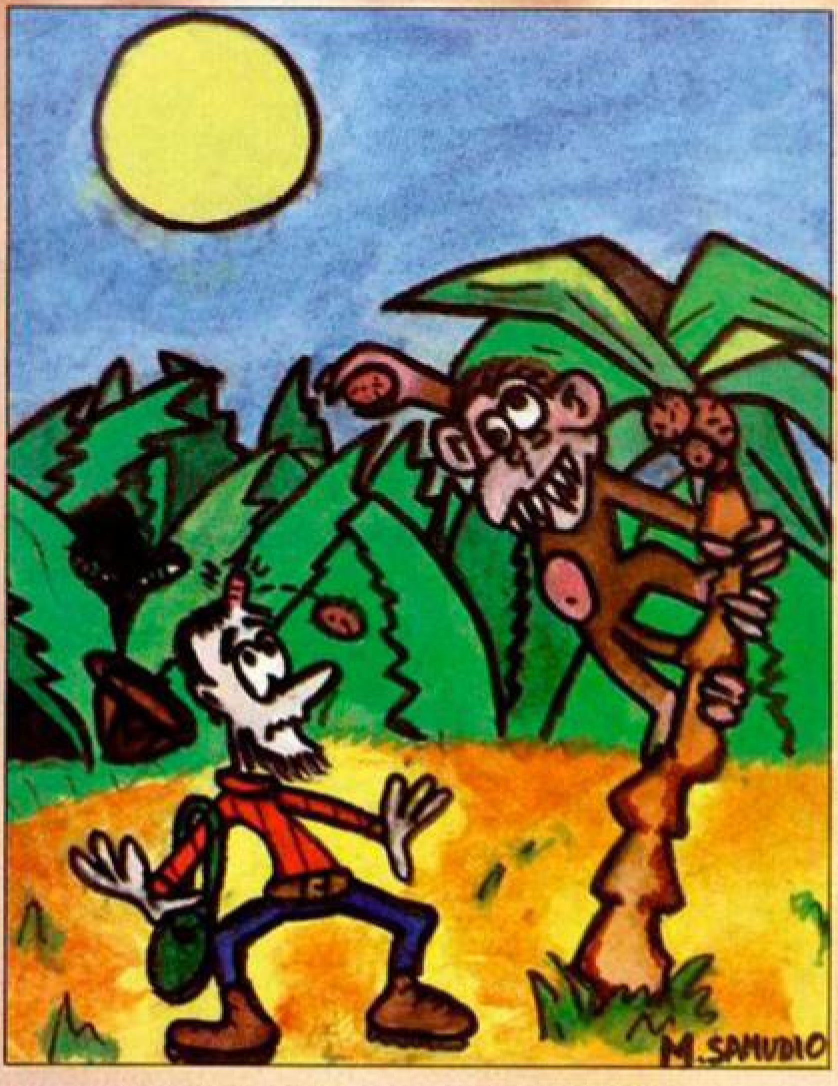
LOS TEMPLOS SAGRADOS II

D. Jorge Fuertes Alfranca, de Zaragoza, se halla algo liado con una oveja, pues no sabe qué hacer con ella; y con un ídolo en un orificio. La oveja tienes que sacrificarla en un lugar ya dispuesto para esos rituales. En cuanto al extraño caso del ídolo en el orificio, seguramente es debido a que el ídolo todavía sigue metido en dicho orificio.

MEGACORP I

D. Fco. Manuel Pérez Reina, de Mayrena del Alcor, Sevilla. ¿Cómo se mata a los KRYXX? No los puedes matar, lo que tienes que hacer es cazar algo y dárselo para que no seas tú el almorzado.

D. David Aresté, de Alcobendas, Madrid. Pregunta: ¿qué tengo que hacer después de salir de la nave, bur-



lar los animales y curar al viejo del pueblo? Después de todo eso debes conseguir una canoa, llegar al templo del principio del juego, y una vez allí buscar una pócima.

D. José Antonio Parra Illán, de Callosa del Segura, Alicante, pregunta ¿cuál es la manera de coger el objeto que brilla en el fondo del lago? Echando en el lago la pócima para las pirañas.

D. Juan Fco. López Sabio, de Berja, Almería. ¿Qué hay que hacer para que el Ymh'ar del embarcadero te deje pasar? Hay que sobornarle con la moneda que se encuentra en el fondo del lago. ¿Para qué sirve el frasco? El frasco es una pócima que hay que echar a las pirañas del lago. ¿Se puede coger todo lo que brilla en el fondo del lago? Lo que brilla es la moneda, se puede coger después de haber echado la pócima a las pirañas.

MEGACORP II

D. David Blanes Hernández, de Cádiz; **D. Eduardo Ros Carbonell,** de Rafelbuñol, Valencia; **D. Ferrán de la Cruz Ubach,** de Terrasa, Barcelona y **D. José Antonio Suárez Guerrero,** de Málaga, preguntan: ¿Cómo se abre la alcantarilla, para abandonar las inmundas cloacas? Se abre exactamente con estas órdenes: aprieta el volante y girar el volante, de esta forma ya podréis salir de la cárcel.

D. Rubén Carrió Ortega, de Blimea, Asturias. ¿Qué debo de hacer para salir con vida después de hacer encontrado el archivo hasta llegar a la cabina telefonica? Debes pedir limosna en la puerta de la iglesia, llamar desde la cabina al número que ya te habrá dado el dependiente de la peletería y...

AVENTURA ESPACIAL I

D. Emilio José López, de Sevilla, corriendo el riesgo de cabrear al viejo pregunta: 1- ¿Cual es la clave? ¡§/*&$

2- ¿Dónde está el HODOSE? El HODOSE (HOlograma DOcumental SEcreto) se forma al abrir el PD-AA (Porta-Documentos Autodestructible en Atmósfera) antes de subir al VEECO. Exáminalo, antes de que desaparezca.

3- ¿Cómo puedo evitar el ataque de VESUCOS? El ataque es inevitable, claro esta, que es más fuerte si vas vagando por ahí sin rumbo fijo. Todos odian a los vagos espaciales.

D. Eduardo García Sacristán, de Alicante, pregunta: ¿cómo se pasa a la segunda fase? por mucho que intento descifrar los BIP y BOP, incluso en morse, no consigo sacar las coordenadas.

Es mucho más fácil que eso. Para descifrarlo tienes que utilizar las tablas que van con las instrucciones, en base 2, y sustituir los BIP por 1, y los BOP por 0, y seguir el ejemplo.

De todas formas por si lo considerás complicado las coordenadas que te da ROMI son: 164 014 076.

También pregunta por las nuevas aventuras de AD.: CHICHN ITZA (Tercera parte de la Trilogía de Ci-U-Than) y ORIGINAL II, que supongo que será originalísima.

D. Santiago Alonso Montero, de Fuenlabrada, Madrid, nos dice: después de reclutar a los 4 COPOYOS y tener las coordenadas de ROMI, me dirijo a estas y no encuentro nada ¿qué debo de hacer?

Aunque ya conozcas las coordenadas del Crucero Imperial, no debes olvidar nunca de escuchar al ROMI. Ya que el Kruguer detecta si es ROMI quien te ha dado la información. ¡Toma nota Eduardo!

AVENTURA ESPACIAL II

Una misiva sin nombre, ni dirección, pregunta: 1- ¿Para qué sirven los robots? Sirven para destruir la BALUM.



2- ¿Cómo se pasa la BALUM? Con los tres robotitos. Llévalos a esa localidad (lo cual ya de por sí es un asunto peliagudo porque, como habrás notado, reaccionan entre algunos de ellos). Y luego libéralos a su libre albedrío. *Desaparece presto porque la explosiva combinación no se hará esperar,* llevándose de paso la BALUM.

3- ¿Solo puedes ir a las 3 ZODES y al BALUM con la EMIMA?

Efectivamente, esa es la única forma de llegar; así que mucho cuidado con la MATETRA, que ya está bastante escacharrada.

Alfonso Díaz Felipe, de Tenerife, dice: consigo llegar al CELO con los 4 COPOYOS, pero ¿cómo puedo evitar que siempre maten a DINUS?

DINUS es indispensable para el manejo del TERMOR, así que tienes que evitar que ba je a la habitación del CELO.

¿Qué hago para destruir al CELO?

DINUS manejando el TERMOR tiene que lograr abrir la UA-VTD, una vez abierto tienes que meter dentro los dos SEMIBOMBONES, una vez logrado, XI-KA se encargará del resto.

¿Para qué sirven los ELCABS?

Para quedarte frito si se te ocurre tocarlos.

SNOWBALL

D. Juan Antonio Rodríguez Artamendi, de Algeciras, Cádiz, pregunta:

1.¿Cómo puedo esquivar el Nightingale?

Para que los nightingales no te capturen entra en una de las habitaciones o en el el ascensor y cierra la puerta.

2.¿Para qué sirven los paneles y qué hago con los botones?

En toda la trilogía de Silicon Dreams se utiliza un sistema de numeración basado en los colores: cada color representa una cifra del cero al nueve.

Fijándote en los colores de los indicadores sabrás en qué zona de la nave te encuentras (muevete un poco por la nave fijándote en los indicadores para averiguar qué significa cada color).

Los botones sirven para extraer uno de los mil «coffins» que hay en cada sala (esto te servirá, entre otras cosas, para alcanzar a la trampilla del techo).

3. ¿Cuál es el objetivo del juego?

El objetivo del juego es llegar hasta la sala de control de la nave y evitar que choque con el planeta Eden.

ANDRES y HEBILLA - 1991

TOKES & POKES

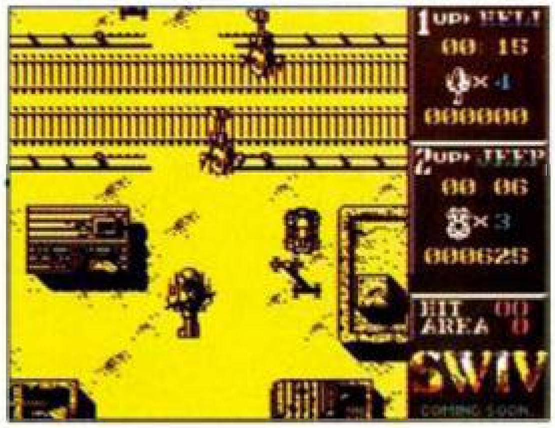
LOS TEMPLOS SAGRADOS



Sólo claves. Todo claves. O ponéis esta palabreja al inicio de la segunda fase de la aventura de AD, o ya podéis ir despidiéndoos de vuestra inhóspita y desaprovechada existencia. Que cunda el ejemplo.

CLAVE SEGUNDA FASE TEMPLOS SAGRADOS: TUR KOS BON

SWIV



Un truco para un recién nacido. Si queréis morir una y otra vez en el delirante programa de Storm, sin que esto suponga que el número que marca vuestra verguenza vaya a descender, teclear GIGER en la tabla de records , y tendréis las anheladas vidas para siempre.

Un día vamos a dar «Cheat mode» para juegos que no hayan salido aún, sin duda les dará más emoción.

MIDNIGHT RESISTANCE



Sorprendente. A veces el ingenio de los programadores va mucho más allá de la creación de juegos. Debe ser el aburrimiento, o el hastío que sienten cuando ven que han terminado «su programa» y todavía les queda en la cabeza el bullicio permanente de las ideas. Pero por suerte para nosotros, el resto de felíz creación lo suelen invertir en darnos facilidades.

Ocean es experta. Siempre hay oportunidad de descubrir algo nuevo y destellante en sus programas.

En Midnight Resistance se han pasado, sí, se han excedido. Y como muestra, probad estos dos secretísimos trucos: Para el primero tenéis que definir las teclas y, antes de que aparezca en pantalla el mensaje de que estamos de acuerdo, escribir rápidamente esto: I AM AN OCEAN TESTER GAMES. Atención al menú de jugones que sobrevuela la pantalla.

Para el segundo os reservamos la sorpresa. Sólo debéis teclear en el mismo lugar y momento que el anterior, lo siguiente: WE WANT TO EAR (SOME) MUSIC.

Lo del paréntesis significa que podéis eliminarlo. Y si queréis alucinar de verdad, teclear HELLO JIMMY BAGLEY, y sentiréis que vuestros pies rozan el cielo de los Hackers.

SLY SPY

Un truco pachanguero, pero truco en el fondo. Don Miguel Serra, de Ibiza ¿quién estuviera allí ahora?, ha descubierto otra de las superfluas y engañosas caretas que acumula en su rostro el agente secreto de Ocean. Su particular «Cheat Mode» se compone de varios movimientos. El primero es jugar tranquilamente y avanzar



lo que podamos, es decir hasta que la muerte y los créditos acaben con nosotros. El segundo es teclear «5» y disparo una vez que nos encontremos en el menú principal (el más importante y el que está justo al principio). El resultado es que volveremos a la fase y lugar exactos en el que nos han abatido, con la ventaja de que dispondremos de la misma munición con la que se nos dotó en un principio.

SITO PONS



Un truco de claves, sudor y lágrimas que han mantenido a un muchacho joven y ambicioso, un montón de tardes seguidas frente a la pantalla y subido a la moto Feber.

El exhausto y sufrido adolescente se llama Don Fernando García, y vive en Hellín, Albacete. Y sus claves hay que utilizarlas en el juego Sito Pons, de Zigurat.

Como supondrás, las claves te permiten comenzar el mundial en el circuito que prefieras, pero, ¡ojo!, su uso supone que hemos alcanzado la victoria en aquellas pistas anteriores a la clave donde no hemos corrido. Ahí van:

1- JEREZ: CEBPABBLANAKAJAAAAAG.

2- MISANO: DICACOBFBNADBEBPAAAM.

3-NURBUEGRING:EMDACJCGCMBNBBCIBAAC.

4- SALTZBURGRING:FAFNCKDFDHCGCLCACAAB.

5- RIJEKA: GEGMDEENDCDPCIDBDAAP.
6- ASSEN: HIHMDEEMEDEJDDEODAAL.
7- SPA: IMILEPEJFEFCENEODAAA.
8- LE MANS: JAKLEPEJFFGNEKFNEAAC.
9- DONINTON PARK: KELLEAGJFEHKFFGNEAAF.
10- ANDERSTORP: LIMLEAGEGDIKFGHKFAAH.
11- BRNO: MMNGFBHDHAJEGPHCGAAG.
12- HUNGARORING: NAPBGCIAIPJEGIIMGAAM.
13- PHILLIP ISLAND: OEAOGCIBJOKOGDJMGBAI.

A por todas, campeón, el asfalto caliente te espera.

CASTLE MASTER

Un truco de desarrollo insitu, que, por una vez, ni nos concede vidas infinitas, ni inmunidad, ni enemigos que se vuelven locos. Desde Arganda del Rey, Don Juan Carlos López nos explica algunas cosillas interesantes sobre el juego Castle Master, de Domark. Por ejemplo: - Si te subes en el puente del castillo, una vez que hayas bajado por él, y vuelves a tirar otra piedra para que se cierre, saldrás catapultado directamente hacia la parte superior de la iglesia, donde, por cierto, se encuentra la llave del trastero.

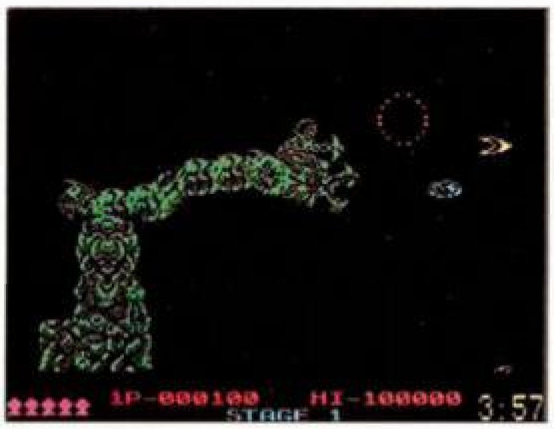
Te aconsejamos realizar este paso después de haber examinado toda la parte exterior del castillo, como la choza del mago o la roca que tapa el agujero, ya que el puente quedará alzado y no se podrá salir.

- Si tiras una piedra (simplemente pulsando el cero) cuando te encuentres caminando por los pasillos que unen las habitaciones, aparecerás por arte de magia Borrás en la estancia que se encuentre al final del pasillo.

De esta manera te ahorrarás el tener que atravesar un montón de habitaciones, con la perdida de tiempo que ello supone.



DRAGON BREED



Un truco breve. Un poke breve. Don Miguel Romero, de Algeciras: se ha pasado usted de breve.

POKE 34996, 0: POKE 35975, 0: POKE 36474, 0. CREDITOS INFINITOS

Pero es igual de breve que de útil, y lo bueno, si breve...

PANG



Un truco ecléctico, simple y muy bonito. Atentos porque llega directamente del Reino Unido, casi nada. En el endiablado programa de Ocean pulsa dos veces en rápida sucesión la tecla de pausa. El primer efecto es que pasaremos de fase, el siguiente es que obtendremos vidas infinitas, aunque eso está por ver.

¡Ah!,se nos olvidaba que debéis colocaros en la parte derecha de la pantalla.

DESAFIO TOTAL

¿Qué?, ¿habéis probado ya el nombrecito que os pasamos?. Una gozada, ¿no es cierto?. Pasar de fase cuando a nosotros más nos guste, y encima el maravilloso cargador que os dimos.

No se puede pedir más... excepto cuando hay más cosas escondidas. Por ejemplo, hemos

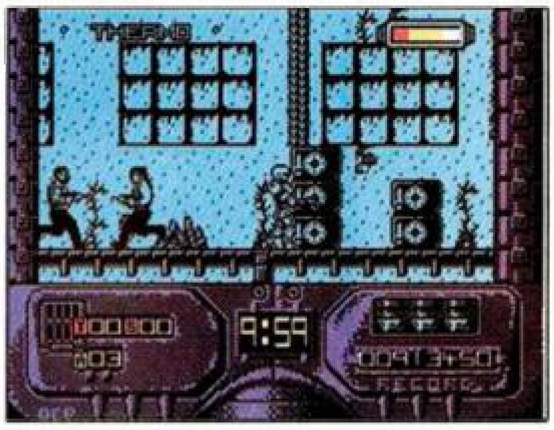


descubierto que existe un precioso truco para ralentizar el juego hasta límites crispantes , vamos, como la cámara lenta cuando lo aplican a las jugadas polémicas de los partidos.
Bueno, la verdad es que útil, lo que se dice útil no lo es mucho, pero curioso, y depravado lo es todo, así que ¡a probar la palabreja!...

Por cierto, el «Cheat mode» en cuestión consite en escribir en la tabla de records lo siguiente: INACTIVE MINDS.

Toke especial para mentes no muy privilegidas (redactores de Microhobby y similares animalejos que pueblan las revistas de informática., tal y como algunos directores de postín.

ROBOCOP 2



Un truco confidencial, del que nos hemos enterado por casualidad.En Ocean no están contentos si sus programadores no introducen alguna combinación de teclas para que los directores de las revistas, que suelen ser bastante malos, puedan ver las fases sólo pulsando un botón .

Lo malo de esto es que las filtraciones, los espionajes y la audacia de muchos lectores, dan al final con el movimiento de los dedos, y , ya véis, nosotros encantados.

Robocop 2 ha sido el cebo en esta ocasión, la caña la pondréis vosotros si pulsáis simultanéamente G, T, I.

Hasta la próxima, si no es antes.

JOSE GARCIA CANTOLEJO (VALLADOLID)

Poké: ¿y poké no?.

Indiana Jones and the Last Cruzade:

POKE 43076,167:
POKE 43236,167 Inf. vidas.
POKE 49290,167 Inf. energía.
POKE 39181,0 Inf. látigo.
POKE 41475,201:
POKE 41451,0:
POKE 41525,0:
POKE 41606,0:
POKE 41641,0 Inf. tiempo.

JESUS JOAQUIN ORTEGA (MADRID)

Refranero Informático: "El que pokea no otorga (ni un minuto de vida a sus enemigos)".

Camelot Warriors:

POKE 55911,201 Desaparecen los bichos.
POKE 50782,255:
POKE 50783,200 Inf. vidas.

Thanatos:

POKE 52745,201 Inf. energía.

Mad Mix Game:

POKE 39874,50 Inf. vidas.

La Espada Sagrada (Para PLUS 3):

PRIMERA Y SEGUNDA FASE (Introducir en el menú en la pag. 1 de Ram):
POKE 55318,0:
POKE 56792,0 Inf vidas.
POKE 55224,167:
POKE 57394,167 Inf. agua.
TERCERA FASE (Introducir en el menú en la pag. 4 de Ram):
POKE 59097,0:
POKE 60573,0 Inf. vidas.
POKE 59000,167:

SE LO CONTAMOS A ...







DAVID OLCESE MANSO (VALLADOLID)

¿Que si tenemos pokes de estos juegos? La duda ofende, muchacho. Microhobby tiene de todo.

Gaunlet II:

Si nos quedamos quietos, por supuesto en un sitio donde no nos disparen ni nos toquen los enemigos, durante un espacio de tiempo de unos cuatro minutos, todos los muros se convertirán en salidas hacia el próximo nivel.

Profanation:

POKE 44586,201 Andar hacia atrás.
POKE 44805,201 Atravesar las paredes.
POKE 45877,201 Elimina bichos.
POKE 47684,0 Facilita el juego.
POKE 47672,201 Inmunidad.
POKE 41587,201 Personaje a cámara lenta.
POKE 45318,201 Podemos andar por el aire.
POKE 44787,201 Salto mucho más rápido.
POKE 47693,0 Inf. vidas.

Don Quijote:

Código de acceso:
EL INGENIOSO HIDALGO.

Xenon:

Pulsando simultáneamente BREAK y las teclas T-I-N-Y, la inmunidad está garantizada.

```
10 CLEAR 24575
20 FOR A=61366 TO 61366+32: READ B:
POKE A,B: NEXT A
30 LOAD "" CODE 1
40 RANDOMIZE USR 61366
50 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,
55,205,86,5,221,33,0,96,17,182,143,
62,255
60 DATA 55,205,86,5,175,50,3,96,
195,0,96
```

DANIEL ISIDRO GONZALEZ (MADRID)

Refranero Informático: "Lo importante no es jugar, sino pokear".

Tortugas Ninja:

```
10 BORDER SIN PI: POKE VAL "23624",
SIN PI: POKE VAL "23693", SIN PI: CLEAR
VAL "24999": POKE VAL "23739", VAL
"111"
20 LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE
VAL "25000": POKE VAL "44102", VAL
"201": CLS
30 LOAD "" SCREEN$: RANDOMIZE USR
VAL "60928"
```

JOSE FCO. PEREZ SANCHEZ (MURCIA)

Pokes sagrados.

Afterburner:

POKE 39871,0:
POKE 39872,62:
POKE 39873,5:
POKE 61085,0 Inf. energía.

Si no posees un PLUS 3, también puedes pulsar las letras que componen la palabra T-I-C-A, en la pantalla donde se dice: "PULSA DISPARO PARA COMENZAR", y obtendrás vidas infinitas.

JOSE JIMENEZ GUERRERO (MURCIA)

Pokes breves.

Nomad:

POKE 40703,0 Inf. vidas.

DANIEL OLIVAN (BARCELONA)

Refranero Informático: "A las diez, metiendo pokes estés y si puede ser antes, mejor que después".

Monty Mole:

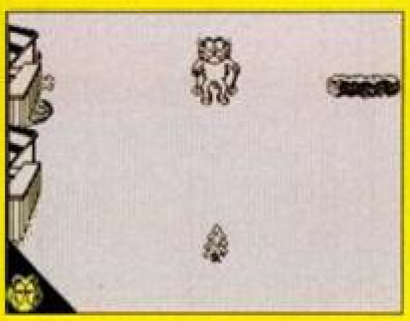
POKE 23383,0 Ayuda en juego.
POKE 36301,201 Quitar apisonadoras.
POKE 34641,201 Quitar objetos móviles.
POKE 37528,201 Traspasar objetos móviles
POKE 38004,0 Inf. vidas.

Nemesis:

POKE 54304,60 Disparo igual al laser.
POKE 51108,195:
POKE 51479,1:
POKE 65000,201 Inmunidad.
POKE 52385,127 La nave no dispara.
POKE 49372,0 Música rápida.
POKE 51949,0:

POKE 52140,0:
POKE 52144,0:
POKE 52145,0 Inf. vidas.
POKE 52155,0:
POKE 52156,0:
POKE 52157,0 Inf. vidas para 2 jugadores.

Garfield:
POKE 37895,0:
POKE 37896,0 No tener hambre.
POKE 37772,0:
POKE 37773,0 No tener sueño.
POKE 33029,N:









POKE 33586,N N= Pantalla inicial.
POKE 33540,110:
POKE 33551,108 Comenzar con el ratón.
POKE 39831,201 No tener ataques de hambre.

DAVID REVUELTA LUCIO (CANTABRIA)

Antidiccionario de Informática:
POKAYO: Dícese de aquel poke que tiene el mismo nombre que otro y por lo tanto la misma utilidad.

Narco Police:

```
10 REM ** CARGADOR SPECTRUM 48 K **
20 POKE 63658,1: CLEAR 3e4
25 PRINT '"COMANDOS SECRETOS:" ""NOENEMIG: DESAPARECEN LOS ENEMIGOS", "COMENZAR: VUELVEN A APARECER", "CONGRA: VER EL FINAL", "MUNICION: SE TE SUMAN 100 BALAS", "ABRIR: SE ABREN ALGUNAS PUERTAS
30 LET S=0: FOR F=65000 TO 65020: READ A: POKE F,A: LET S=S+A: NEXT F: IF S <> 2522 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!": STOP
35 INPUT "CUANTOS HOMBRES QUIERES TENER EN CADA GRUPO? (1-99): ";H: POKE 65011,H
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS? (S/N): "; A$: IF A$(1)="N" THEN POKE 65003,0
50 INPUT "QUIERES BALAS INFINITAS? (S/N): "; A$: IF A$(1)="N" THEN POKE 65006,0
70 INPUT "QUIERES MISILES INFINITOS? (S/N) (debes comprar al menos uno): "; A$: IF A$(1)="N" THEN POKE 65009,0
80 PRINT "CARGA EL JUEGO ORIGINAL"
90 LOAD "" CODE 4e4: POKE 40447,232: POKE 40448,253: RANDOMIZE USR 4e4
100 DATA175,50,254,228,50,68,228,50,96,214,62,99,50,54,212,195,4,217,65,68,83
```

MIGUEL DE PASCUAL CEBRIAN (VALENCIA)

Ya quedan pocos lectores que piden pokes para un sólo juego.

The Goonies:
POKE 31916,N:
POKE 33247,N N= Número de vidas (1-255)
POKE 32078,0:
POKE 33409,0 Inf. vidas.

DAVID VICENTE PAYERAS (MALLORCA)

Pues me equivoqué, parece que hay más de uno.

Humphrey:
Para conseguir vidas infinitas en este programa de Zigurat sólo tendréis que pulsar simultáneamente durante el juego las siguientes teclas: E-A-S-Y.

JOSE FRANCISCO LOPEZ COBOS (MALAGA)

Antidiccionario de Informática:
POKREAR: Engendrar, propagar o multiplicar a la especie de los pokes.

Capitán Sevilla:
POKE 40203,0:
POKE 40204,0 Inf. vidas.
POKE 40083,0:
POKE 40084,0:
POKE 40085,0 Inf. morcilla.

Legend of Amazon Women:
POKE 58114,0 Eliminar amazonas.
POKE 60040,0 Inf. tiempo.
POKE 57960,0 Inf. vidas.

Turbo Girl:
POKE 27269,N N= Número de vidas.
POKE 27287,0 Comenzar en la fase 0.
POKE 27287,1 Comenzar en la fase 1.
POKE 27287,2 Comenzar en la fase 2.
POKE 27201,0 Comenzar en la primera sección.
POKE 27201,60 Comenzar en la segunda sección.
POKE 27201,90 Comenzar en la tercera sección.
POKE 27201,120 Comenzar en la cuarta sección.

RAUL SOLERA PEINADO (MALAGA)

Antidiccionario de Informática: POKARRA: Poke peligroso y con malas pintas.

Robocop II:
Claves de acceso de los seis ascensores de la séptima fase:
ASCENSOR 1: 2-4-6-8
ASCENSOR 2: 56-28-14-7
ASCENSOR 3: 7-11-13-17
ASCENSOR 4: 16-24-40-72
ASCENSOR 5: 8-19-41-85
ASCENSOR 6: 1-8-9-17

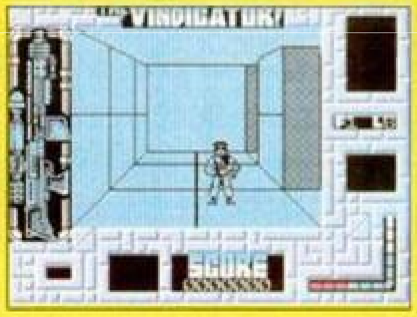
PABLO BAUZA VICENS (MALLORCA)

Refranero Informático: "Los últimos últimos serán a la hora de pokear."(Remitido por J.L.R.R.)

Dan Dare III:
POKE 34364,N N=Número de vidas.
POKE 58494,0 Inf. vidas.
POKE 34655,0 Inf. fuel.
POKE 52036,0 Inf. munición (AMMO).
POKE 52087,167 Inf. bombas (BOUNCING).
POKE 37263,167 Inf. bombas (SMART).
POKE 34052,0 Todo gratis (excepto BLAST OFF).

SE LO CONTAMOS A ...







JOSE LUIS VICENTE GARCIA (MADRID)

¡Chase pa'un lao que no quepo!

Chase H.Q. 2:

```
10 CLEAR 30000
12 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)? "; LINE V$
13 INPUT "TURBOS INFINITOS (S/N)? "; LINE T$
14 INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N)? "; LINE C$
15 PRINT AT 10,2;"PON LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA": PAUSE 0: MERGE "": GO TO 16
16 POKE 23624,0: POKE 23693,0: POKE (PEEK 23631 + 256 * PEEK 23632 +5), 111
44 IF V$="S" OR V$="s" THEN POKE 43998,201
45 IF T$="S" OR T$="s" THEN POKE 56274,0
46 IF C$="S" OR C$="s" THEN POKE 40382,0
```

MIGUEL RODRIGUEZ ARMENTIA (LOGROÑO)

Ya no se hacen juegos como antes...

Monty on the Run:

POKE 29512,201 Arenas movedizas.
POKE 34499,201 Eliminar apisonadoras.
POKE 36860,201 Eliminar ascensor.
POKE 39039,N N=Número de vidas (1-255).
POKE 40200,201 Sin coche.
POKE 36798,201 Sin objetos móviles.
POKE 34714,0:
POKE 40236,0 Inf. vidas.

Herbert's Dummy Run

POKE 36960,201 Inf. tiempo.
POKE 39656,201:
POKE 39688,201 Inf. vidas.

Chuckie Egg:

POKE 42576,22:
POKE 42577,166 Inf. vidas.

Three Weeks in Paradise:

POKE 50027,201 Inf. vidas.

Sir Fred:

POKE 37609,201 Atravesar todo.
POKE 26662,0 Espadachín.
POKE 46647,201:
POKE 46867,201 Inf. vidas.

ANGEL LUIS RUBIO MORAGA (CIUDAD REAL)

¡Atentos clave-adictos! Aquí está vuestra sección.

Game Over: 18024
Phantis: 18757
Army Moves: 27351
Capitán Sevilla: 574527
Capitán Trueno: 270653
Freddy Hardest: 897653
Livingstone, Supongo II: 15215

JOSE VICENTE CALDERN RUBIO (CORDOBA)

Refranero Informático: "Se cree el poke que todos son vidas infinitas".

Freddy Hardest:

FASE 1:
POKE 63481,201:
POKE 635858,201 Inmunidad.
POKE 61305,N N=Número de vidas.
POKE 53248,201 Sin enemigos.
POKE 64011,167 Inf. vidas.
FASE 2:
POKE 61455,201 Inmunidad.
POKE 52168,N N=Número de vidas.
POKE 61607,167 Inf. vidas.

The Vindicator:

FASE 1:
POKE 33448,0:
POKE 34064,0 Inf. vidas.
POKE 34050,167 Inf. oxígeno.
FASE 2:
POKE 34139,0:
POKE 34203,0 Inf. vidas.
POKE 35470,0:
POKE 35523,0 Inf. munición.
FASE 3:
POKE 35055,10 Inf. vidas.
POKE 34334,201 Inf. tiempo.
POKE 35044,201 Inmunidad.

Dick Tracy:

```
10 PAPER 6: INK 1: CLS 20 PRINT "ESTE PROGRAMA PROPORCIONA ENERGIA INFINITA PARA TODAS LAS FASES."
70 LET S=0: FOR F=6e4 TO 60059: READ A: POKE F,A: LET S=S+A: NEXT F: IF S <> 4863 THEN PRINT "ERROR EN DATAS !!": STOP
80 PRINT "CARGA EL JUEGO ORIGINAL DESPUES DEL PRIMER BLOQUE EN BASIC."
90 RANDOMIZE USR 6e4
100 DATA 62,0,221,33,0,64,17,0,27, 55,205,86,5,62,0,221,33,184,102,17, 72,117,55,205,86
110 DATA 5,62,24,50,42,115,62,4,50, 43,115,33,146,234,17,231,123,1,10, 0,237,176,195,184,102
120 DATA 65,78,84,79,78,73,79,32, 57,48
```

JOAQUIN JIMENEZ MORA (MADRID)

Antidiccionario de Informática: Pokiloto: Poke que ayuda a dar tiempo infinito en jugos como Turbo Out Run o Carlos Sainz.

Fist II:

POKE 27061,182 Facilita el juego.
POKE 23805,28:
POKE 23832,33:
POKE 23833,181:
POKE 23834,105:
POKE 23835,54:
POKE 23836,182:
POKE 23837,195:
POKE 23838,14:
POKE 23839,241 Inmunidad.
POKE 24772,201:
POKE 42613,33:
POKE 42614,175:
POKE 42615,172:
POKE 42616,54:
POKE 42617,120:
POKE 42618,201 Inf. poder.
POKE 27061,0 Inf. vidas.

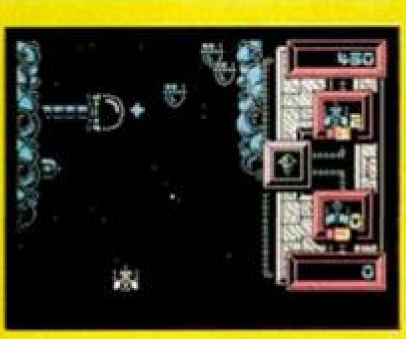
Metrocross:

POKE 47478,201 Inmune a todo.
POKE 47499,0:

POKE 42546,212:
POKE 42547,253 Inmunidad.
POKE 64980,33:
POKE 64981,62:
POKE 64982,170:
POKE 64983,54:
POKE 64984,N:
POKE 64985,33:
POKE 64986,82:
POKE 64987,170:
POKE 64988,54:
POKE 64989,N:
POKE 64990,195:
POKE 64991,169:
POKE 64992,175 Acceder al round N.
POKE 45200,201 Juego sin sonido.
POKE 42355,207 Inf. tiempo.

Red Led:

POKE 30506,153 99minutos.
POKE 31926,201 Inf. energía.
POKE 31968,201 Quitar escena de caída.
POKE 33667,62:
POKE 33668,0:
POKE 33669,0 Recolección humana.
POKE 32352,0:
POKE 32610,0 Inf. tiempo.









DAVID IBAÑEZ DOEZ (VALENCIA)

Refranero Informático: "Donde se cierra una puerta, un poke la abre".

Xecutor:

POKE 47216,201 Inmunidad para el jugador 1.
POKE 47320,201 Inmunidad para el jugador 2.

Zynaps:

POKE 39376,196 Dispara sólo.
POKE 41255,32 Los enemigos no disparan.
POKE 39739,201 Inmune a todo.
POKE 45001,N N=Número de vidas.
POKE 41475,32 Recogida automática del fuel.
POKE 45314,201 Inf. vidas.

FERNANDO PRADO BORES (PONTEVEDRA)

Pokes para juegos que empiezan por "s".

Sgrizam

POKE 30996,5 Con un sólo paso a otro nivel.
POKE 29519,0:
POKE 29534,0 Inf. vidas.

Strider:

```
10 POKE 23624, SIN PI: POKE 23693, SIN PI: CLEAR 24999: LET L= PEEK 23631 + 256 * PEEK 23632 + 5: LET K=PEEK L: POKE L,111
20 LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE 25000: LOAD "" CODE 32768: POKE 25001,1: RANDOMIZE USR 25000: LOAD "" CODE
30 POKE L,K: POKE 39942,0: POKE 39950,0: RANDOMIZE USR 25000
```

ANDRES PEREZ TIZON (MALAGA)

Antidiccionario de informática: Abel Portero's game: Juego basado en el popluar y recordman portero del Atlético de Madrid de la recién creada compañía Jesus Gil Soft, que tiene su sede en Marbella.

Fernando Martín Basket:

POKE 26755, 201:
POKE 29618, 201 Balón de plástico
POKE 29437, 0 Basket sobre patines
POKE 27002, 201 Coger todos los rebotes
POKE 31675, 201 Infinita energía
POKE 31712, 0 Jugadores incansables
POKE 31462, 201 El jugador 1 no hace fueras
POKE 28285, 24 El jugador 1 tira todas las personales
POKE 25254, 195 Lo repite todo
POKE 29515, 0 Los dos jugadores son Fernando
POKE 30214, 201 Ni reglas, ni faltas.
POKE 26830, 11 No cuenta las canastas del jugador 2
POKE 30242, 0 No cuenta las personales
POKE 27519, 0 No hay mates
POKE 28395, N N= Mates del partido
POKE 33392, 201 Partido mudo
POKE 30244, 0:
POKE 30245, 0:
POKE 30246, 0 Infinitas personales
POKE 25301, N N= Personales del jugador 1
POKE 25308, N N= Personales del jugador 2
POKE 26527, 0 Porcentajes penosos
POKE 33276, 0 Público enfervorizado
POKE 29932, N N= Puntos por mate
POKE 30377, N N= Puntos por tiro libre
POKE 30382, N N= Puntos por tiro de 6,25
POKE 28309, 24 Saca siempre el jugador 1
POKE 28908, N N= Tiempo a medida (49-255)
POKE 31813, 0 Infinito tiempo
POKE 31815, N N= Velocidad del tiempo

Fifth Quadrant:

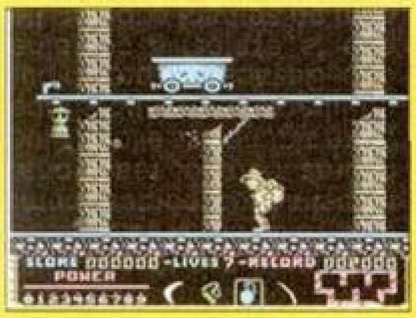
POKE 46042, 0:
POKE 46043, 0 Barra (A-B) no disminuye
POKE 40511, 201 Las barras de tiempo no bajan
POKE 40711, 0:
POKE 40712, 0:
POKE 40713, 0 Infinitas bombas
POKE 50137, 201 Enemigos Zinen no quitan energía
POKE 52526, 201 Sin efectos de sonido
POKE 49664, 201 Sin enemigos Zinen
POKE 46039, 0:
POKE 46040, 0:
POKE 46041, 0:
POKE 46042, 0:
POKE 46043, 0 Teletransporte sin (A-B)
POKE 45924, 0:
POKE 45925, 0 Las trampas no quitan energía

DESCONOCIDO

Refranero informático: «Pokeando se entiende la gente».

Sly spy:

SE LO CONTAMOS A ...







POKE 35683, N-30 N= Número de créditos
POKE 35683, 130 99 créditos

Narc:
POKE 23834, N N= Número de créditos
POKE 35141, N N= Número de disparos
POKE 35145, N N= Número de superdisparos
POKE 35149, N N= Número de vidas
POKE 35153, N N= Número de cantidad de energía

Livingstone Supongo II:
Código de acceso: 15215

RAUL MARABIRI (MADRID)

Pokes para Las Tortugas Ninjas: ¡¡¡Kowabunga!!!

Tortugas Ninja:
10 POKE VAL "23624", SIN PI: POKE VAL "23693", SIN PI: CLEAR VAL "24999": POKE VAL "23739", VAL "111"
20 LOAD "" SCREEN$:LOAD "" CODE VAL "25000":POKE VAL "44102", VAL "201":CLS
30 LOAD "" SCREEN$:RANDOMIZE USR VAL "60928"

JORGE TRIGO PRUNERA (LERIDA)

Aprieta el acelerador...

Super Hang-On:
POKE 49904, 201 Infinito tiempo en Africa
POKE 49695, 201 Infinito tiempo en Asia
POKE 49671, 201 Infinito tiempo en América
POKE 49815, 201 Infinito tiempo en Europa

Nigel Mansell:
Si tu coche se sale de la pista y empieza a dar vueltas, sólo tendrás que mover el joystick de izquierda a derecha lentamente.

EL RINCON DEL ARTISTA

ALBERT VAL TORREMORELL HOSPITALET (BARCELONA)



APRENDE A METER POKES

En estas líneas vamos a tratar de explicaros cómo se meten los pokes de la manera más práctica y rápida, sin que para ello se necesiten ni exhaustivos conocimientos de informática ni ningún tipo de aparato.

Inicialmente. Los pokes que se ofrecen sin cargador pueden ser introducidos en programas desprotegidos. Esto quiere decir que cargas turbo, más de 2.000 baudios, de colores oscilantes o cualquier variedad en este sentido, son impracticables, ya que de lo que se trata es de poder acceder a la cabecera. Una vez que hayáis comprobado que la carga es accesible, teclear Merge "" para que el programa se detenga con la cabecera en memoria. Parad el cassette. Pulsar una tecla y posiblemente aparecerá un pequeño listado correspondiente a las líneas que forman parte de la cabecera. Editar la línea en la que aparezca una instrucción del tipo RANDOMIZE USR número; (es decir, si esta instrucción se encuentra en la línea 30, sólo tenéis que editarla, de forma que aparezca en la parte inferior de la pantalla y podáis modificarla).

El último paso que debéis dar es introducir los pokes justo antes de la instrucción RANDOMIZE USR que es la que activa la rutina.

Después, poner nuevamente el cassette en marcha y cuando acabe de cargar el juego, ya podréis disfrutar de las ventajas que ofrecen los pokes.

Debemos dejar claro que estos pokes y su introducción, para los no expertos en lides desprotectoras, son válidos exclusivamente para programas que cumplan con todos los requisitos expresados.

Si algo es diferente, como la aparición de varios Randomizes, probad a poner los pokes en diferentes sitios hasta que lo consigáis. En algunas ocasiones, cuando la cabecera ocupa demasiada memoria y la unión con el bloque de C/M colma la Ram total, los pokes que introduzcamos sólo contribuirán a impedir la ejecución del juego. En esas circunstancias hay que hacer uso de la sentencia VAL seguida de comillas, dado que los datos que se introducen con este control no ocupan memoria (éste es uno de los trucos, como muchos de los existentes en este tema). La fórmula quedaría así:
POKE VAL "23345", VAL "255":
RANDOMIZE USR 23456.

Estos ejemplos que os hemos puesto corresponden a casos muy genéricos, y aunque funcionan en la mayoría de las ocasiones, no son sistemas infalibles.


CONSIGUE GRATIS
ESTE JOYSTICK
Esta suscripción incluye 11 números al año, (8 números normales, más 3 números extras con doble cinta) al precio de 4.800 ptas. En el caso de aumento del precio de venta o de mayor cantidad de números extras, el suscriptor no se verá afectado por ello durante la vigencia de su suscripción.
Rellena el cupón de la solapa o bien llámanos al teléfono 91/7346500 de 9,00 h. a 14,30 h.
y de 16,00 h. a 18,30 de lunes a viernes.


PREDATOR 2
EASTERN
¡EL DEPREDADOR HA VUELTO!
Tú eres Harrigan, el policía atrapado en una guerra entre narcotraficantes. Tu misión es lograr un alto al fuego antes que la ciudad sea destruida. Acaba con todas las bandas y finalmente enfréntate al Depredador. LA CAZA CONTINUA...
LA PIRATERIA ES DELITO
Disponible en: Sp, Sp+3, Amstrad, Amstrad Disco, C64, PC, Atari, Amiga
© 1991 Mirrorsoft Ltd.
Fotografías: Richard Foreman
TM & © 1990, 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. Todos los derechos reservados.
C/. Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel. (91) 458 16 58. Fax: 563 46 41
MCM SOFTWARE
image works